
SD MESXES
NUMERO 12 - NOVIEMBRE 1998 - 550 PTA

Número 12 - Noviembre 1.998 - 550 ptas.

Sumario

nota: esta Vd. viendo una estrella de 34 puntas.

incluye panfleto subversivo!!

Nos hacemos cargo

Este fanzain es una publicación destinada a la/las personas con un suficiente coeficiente de cargo adicional asi como toda aquella entidad perteneciente a lo que se conoce como la secta u algo de entre un movimiento sin velocidad aparente pero capacitado para transportar al unisono y al compás de una amena melodía propia de un ente (otro) capaz de recordar lo inolvidable si dos de cada un armarios con msx'ses se abren, por asi decirlo, de una forma muera todolica y/o error.

Edita
Club MESXES

Redacción
Ramón Serna (Ramoni/Capitán)
Marcos Rosales (Mato/Totrenti)
Juan Salvador Sánchez (Saver/Cabrón)
Néstor Antonio Soriano (KonamiMan/Antonio/Hnéstor/...)

Colaboran
Ai Kitayama
Marcelino Luna (Marcel)
Juan José Luna (Yombo)
Jose A. Lancharro (Lancherro)
Armando Pérez (Ramones/Persicop)
Manuel Pazos (Manolo)
Ramón Ribas (MdeA)
Daniel Zorita (Zorista)
Takamichi Suzukawa (Traka)
Mari van de Broek
Jose Luis Lerma
Rayajos Sanchez (háceees...)

Maquetación
Club MESXES

Portada & Antiportada
SaveR

Fotografía
de todos un poco

direccion:
Club Mesxes
c/. Manacor 16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (Spain)
telf: 971 46 17 13
(Ramón hijo)

@:
<ramon.s@arrakis.es>
<konamiman@geocities.com>

www:
<http://mesxes.home.ml.org>

INTRODUCSHO

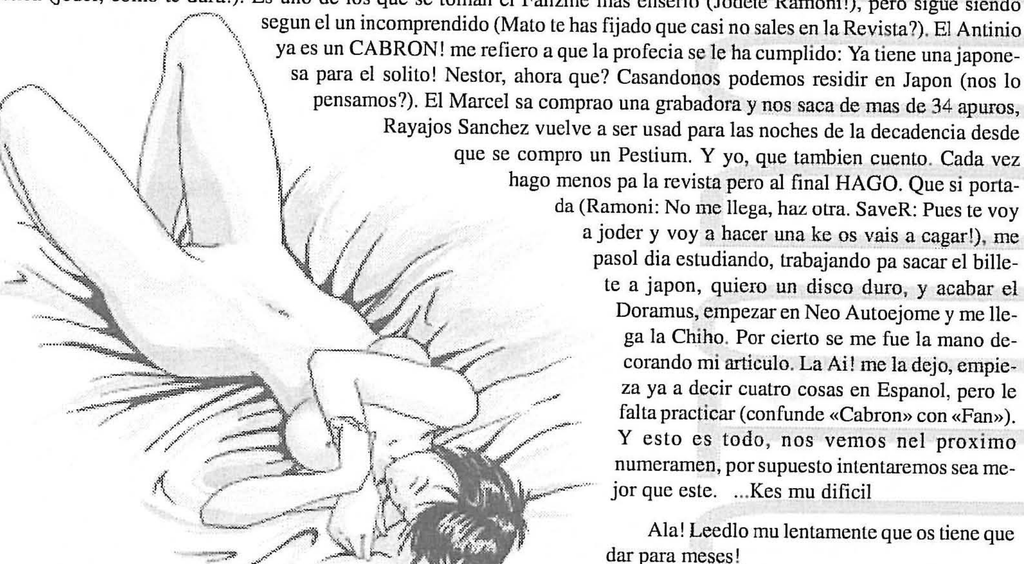
Probando... probando... (un momento que pongo la musican marcha) ...ya, Vanesa Mae, os mola? Vale, a lo que ibamos: tamos otra vez nel tallier de Rayajos Sanchez, en la que ha sido la segunda nochie de la decadencia pa terminar este Sede#12 (y casualidez de la vida ka sio la nochie del Halowing ese de los yankees) (son las 10 de la AM)... y os preguntareis: - pero tu que cono me cuentas? Pues la verdad es que no lo se, ahorina mesmo le vi a pedir al Sanjual un numero. Si es par Introduccion. Si es impar Conclusion. - 34 (emmm... era de esperar) ...par, luego toca introduccion. Fale, pos:

Hola!

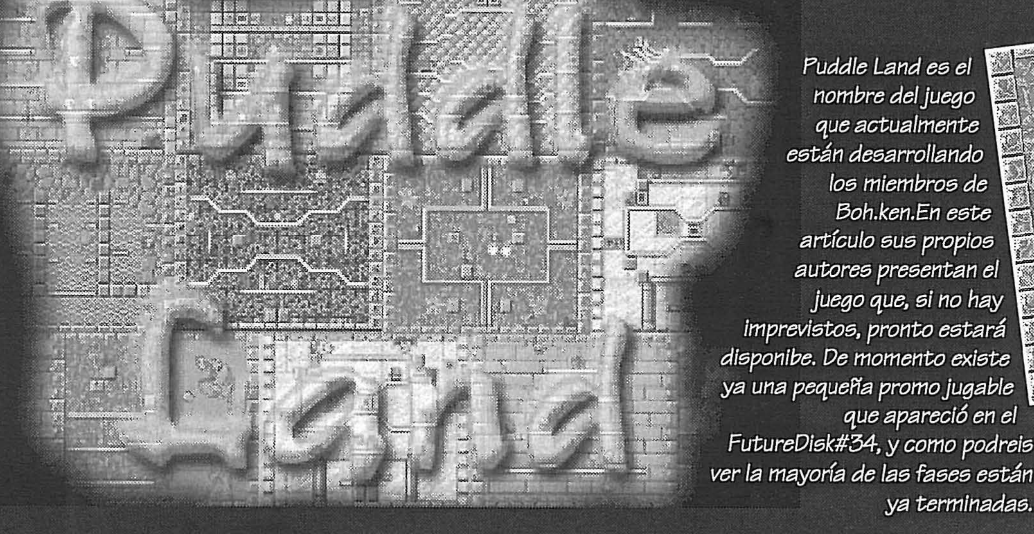
Que si, que si, que un poquet de retras, y otro poquet mas de retras, y si, mas retras, pero... la cuestion es quemos lliegao, no? Pos ale, daos por introducidos. -Y yasta? Pos bueno, si quereis os cuento queste fanzain es el mejor de los fanzains, que nesta ocasion ademas, es el mejor de los fanzains, y que la semana que viene no, la otra nos lliegan los Mecachis quemos pedio en la redacsao (el Totrenti, el SaveR and aio (el Antonio no, ques un insolidario)). Y mas? Pos que este verano hemos llievao a cabo el 1er encuentro de usuarios sectarios en Mallorca, o mas conocida como MSX Secta 98. Al final el Armandose y el Pazoses se vinieron pa Majorca, isla exotica de ensuenyo y paraiso de paraisos, ande to dios viene a ponerse hastal culo de sol y playas. Pos si, se vinieron. Y que facimos? Pos muchas cosas: p.ej. esperar al SaveR en la puert de su cas un chorr de times, pero tambene hicimos cosas mas productivas, como banyiarnos en la piscina del Antonio, en la del Mato, y hasta incluso hicimos un largometraje de corta duracion que va de un ninja nuy malo que pelea contra un monstruo muy malo muy malo y que sencuentra a unos payos que tambien son muy malos muy malos y tal. Y que si la quereis ver os vengais a la prox Ru y os lansenyaremos. Y no se, no os parece ques bastante tortura ya hacerme escribir estas cosas despues destar toa una nochie en vela maquetando las hojas que vais a usar pa no pisar sobre el fregado? Pos ale, a dormir (yo) y a leer (vosotros).

Siga la lucha!

Soy el SaveR. Como no me mola la Intro'l Ramoni vi a joderla un poco para ke no recaiga toda la culpa sobre el. Como podeis ver cada vez tardamos un poquiito mas en hacer la revista, pero es que nos estamos volviendo muy mayores y a alguno de nosotros nos empiezan a salir pelos en os guebos. Por ejemplo, que si el Ramoni estudia por las tardes, luego tiene practicas, el Kunfu que no se lo quita nadie, y esos aires PCros que empezamos a notar dentro del club. Pero la lucha sigue. El Mato esta repartiendo pizzas con la amoto, sigue en la universidad (mato, ya sabes que quieres ser de mayor?), y la practica (joder, como te dura!). Es uno de los que se toman el Fanzine mas enserio (Jodete Ramoni!), pero sigue siendo segun el un incomprendido (Mato te has fijado que casi no sales en la Revista?). El Antinio ya es un CABRON! me refiero a que la profecia se le ha cumplido: Ya tiene una japonesa para el solito! Nestor, ahora que? Casandonos podemos residir en Japon (nos lo pensamos?). El Marcel sa comprao una grabadora y nos saca de mas de 34 apuros, Rayajos Sanchez vuelve a ser usad para las noches de la decadencia desde que se compro un Pestium. Y yo, que tambien cuento. Cada vez hago menos pa la revista pero al final HAGO. Que si portada (Ramoni: No me llega, haz otra. SaveR: Pues te voy a joder y voy a hacer una ke os vais a cagar!), me pasol dia estudiando, trabajando pa sacar el billete a japon, quiero un disco duro, y acabar el Doramus, empezar en Neo Autoejome y me llega la Chiho. Por cierto se me fue la mano decorando mi articulo. La Ai! me la dejo, empieza ya a decir cuatro cosas en Espanol, pero le falta practicar (confunde «Cabron» con «Fan»). Y esto es todo, nos vemos nel proximo numeramen, por supuesto intentaremos sea mejor que este. ...Kes mu dificil



Ala! Leedlo mu lentamente que os tiene que dar para meses!



Puddle Land es el nombre del juego que actualmente están desarrollando los miembros de Boh.ken.En este artículo sus propios autores presentan el juego que, si no hay imprevistos, pronto estará disponibe. De momento existe ya una pequeña promo jugable que apareció en el FutureDisk#34, y como podreis ver la mayoría de las fases están ya terminadas.

EL JUEGO

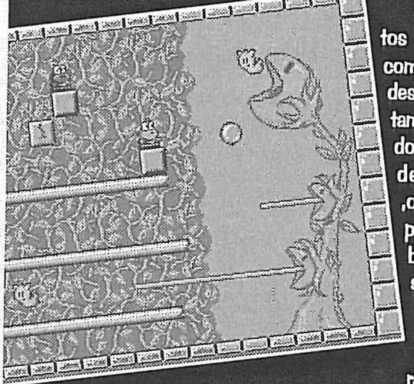
PuddleLand es un juego de plataformas en la línea de Bubble Bobble, incorporando elementos de juegos como Snowbros ó TumblePop. Vamos, que en realidad se trata de una fusión de los 3.

El objetivo del juego es simple: «limpiar» una a una todas las fases que componen el juego (hasta 100!) de los molestos bichitos que van a pulular por la pantalla haciéndote la vida imposible. Para ello, nuestros protagonistas (GeroGero y KuriKuri, 2 simpáticas ranas) tendrán que valerse de los dones que les ha otorgado la Naturaleza (esto es: sus lenguas). Así, habrán de capturar a los enemigos con sus extraordinarias lenguas para después lanzarlos como «bolas rodantes» y así destruirlos. Los enemigos así lanzados constituyen además una eficaz arma para dejar KO a otros enemigos: los paraliza momentáneamente, pudiendo así capturarlos con más facilidad. Pero (jua, jua, JUA!) no todo va a ser tan fácil: una bola rodante también puede inmovilizarte a tí, y en todo momento existe una interacción entre ambos jugadores (podréis colaborar, pero también haceros la puñeta!!).

Existen otros elementos en la pantalla que van a hacer tu tarea un poco más fácil (¿o tal vez más difícil?). Se trata de bloques de varios tipos: duros como piedras (que no podrás romper), otros que se harán pedazos cuando les lances una bola rodante (y que contendrán valiosos ITEM) e incluso bloques «reboteadores» (que nos negamos a explicar porque su nombre es suficientemente descriptivo). Como véis, es como Bubble Bobble, pero con algo más (porque seguro que recordáis que éste no tenía PLATAFORMAS DIAGONALES!!!).

Por supuesto (¿o qué creíais?) existirá un tiempo limite (MUY LIMITADO) para «limpiar» cada fase. Ademas, al final de cada zona (10 fases) deberás acabar con un «Boss».

Sí, porque las ranitas deberán cruzar 10 zonas para alcanzar su objetivo: liberar a la princesa LaLa de las garras del malvado PokiPoki. Obviamente cada una de estas 10 zonas tiene sus respectivos gráficos (muy coloristas) y con sus respectivos bichitos (5 por zona) aparte del boss y un bichito especial que aparece cuando nos enfrentamos al boss y que es el arma que utilizaremos para acabar con él a bolazo limpio (los «slimes»: ojo que también te pueden hacer la puñeta a ti). Es decir, un total de 60 bichitos y 10 jefes de fase. No esta mal, ¿verdad?. Al igual que en el Bubble Bobble, el movimiento de los bichitos es totalmente aleatorio, lo que le confiere al juego una mayor dificultad, aparte de que no todos los bichitos tienen el mismo comportamiento: unos andan por las plataformas, pero otros saltan y...... otros vuelan, muchos disparan (veneno o disparos mortales) e incluso otros tienen unos comportamien-



tos muy peculiares, como el ninja (que desaparece completamente, apareciendo en otros lugares de la pantalla) ,otros inmóviles y por eso mismo bastante peligrosos, etc.

¿Y cómo puede una pobre ranita enfrentarse a taaaaaaantos peligros?

Pues para eso tiene los maravillosos items que se esconden detrás de cada bloque rompible: pociones que alargarán tu lengua, o la harán más rápida, o que te permitirán que cojas dos bichos al mismo tiempo (cuidado que esto es un arma de doble filo), botas que te darán velocidad o que te permitirán rematar a enemigos paralizados por una bola rodante, aparte de otros items que te proporcionarán invulnerabilidad a las bolas rodantes, inmunidad total (durante un tiempo limitado), multiplicarán tus puntos por 2, vidas o créditos extra, pasos directos de fase o mundo, e incluso una poción de hielo que te permite congelar a todo bicho viviente. Y más, más y más sorpresas....

Y bien, ¿qué os parece? Bueno, no hay mucho más que contar. Ya sólo falta que podáis verlo. ¿Cuándo? Si no falla nada será pronto...

LOS PROTAGONISTAS DE LA HISTORIA

PokiPoki: Es *el malo*. Imagina que no existiera: pues entonces no habría historia que contar ni juego que jugar... Pues bien, esta malvada rana (vergüenza de su especie) se ha hecho con el control de los poderes de PuddleLand tras raptar a la princesa *Lala*, causando así el Caos en esta tranquila tierra (Caos para las ranas = SEQUÍA).

LaLa: Princesa de PuddleLand, casi una diosa por los poderes que ostenta (y que le han sido conferidos, como no, por «línea materna en segundo grado»). ¿Qué poderes? Pues controla el clima de su país para procurar a sus súbditos una primavera perpetua.

GeroGero: Nuestro intrépido protagonista. El realmente no sabe nada de los «tejemanejes» de la nobleza. Vive tranquilamente en su granja hasta que deja de llover (qué tragedia!). Así que decide buscar la ciudad legendaria (PP -PuddleLand Palace-, capital del reino -PuddleLand-) para «pedir cuentas» a quien corresponda (antes de que se le pochen las mazorcas).

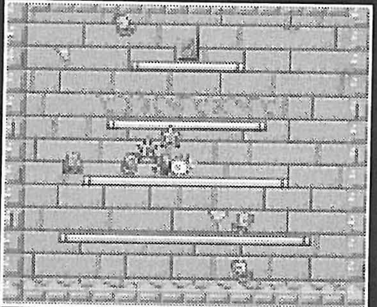
KuriKuri: El mejor amigo (y vecino) de *GeroGero*. Como no tiene nada mejor que hacer, decide acompañar y ayudar (o no) a su colega en la aventura (y si no os gusta la excusa, pensad que se trata de que se pueda jugar a dobles y no os quejéis más...).

Y nadie más, porque para qué puñetas os vamos a hablar de TODA la gente del pueblo de *Gero* y *Kuri* (marujas, viejos chochos y niños petardos en su mayoría) ó de la aburrida colección de cortesanos de la princesa (empezando por su senil padre, que se cree que es un sapo).

DOS RANAS Y UN DESTINO: EL LARGO CAMINO

Son 10 las zonas que tendrás que atravesar: cada una de ellas está compuesta a su vez por 10 fases..... y por si esto fuera poco, al final de cada zona te espera un «Boss» que intentará que no pases a la siguiente.

ZONA1: STONEFACE PRINCESS' WALL.

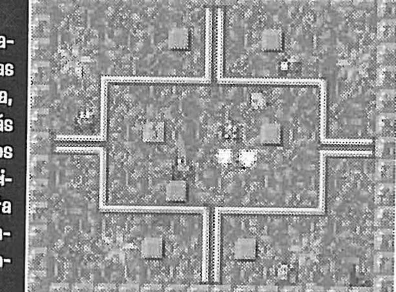


Para llegar a palacio deberás «escalar» la muralla que lo rodea. Te enfrentarás a gusanos, moscas, mariquitas y otras lindezas....

Al final encontrarás a la mismísima Princesa Lala; bueno, una estatua de ésta que por supuesto está bajo el control de PokiPoki (así que no es nada de buena).

ZONA2: FROG'S FLESHEATING JUNGLE.

Ya has escalado la muralla. Ahora te introduces en «el jardín» de palacio, donde un montón de alimañas (serpientes, camaleones, caracoles salvajes...) saldrán al paso para «pedirte un autógrafo».



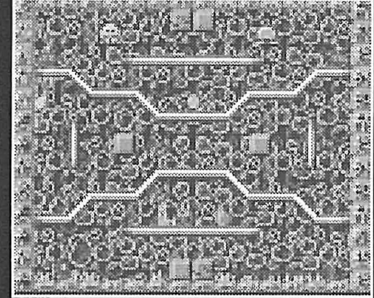
Cuando parezca que ya has cruzado la jungla, aparecerá el más peligroso de los vegetales conocidos: La Planta Ranívora. Cuidado con sus lenguas...

ZONA3: SQUID SOUP LAKE.

De la sartén al fuego: al pie del jardín hay un «pequeño

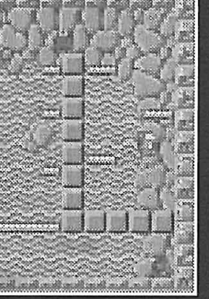
estanque» en el que vas a parar irremediablemente. Medusas, almejas, erizos de mar, y hasta algún que otro pez te harán compañía durante 10 «tranquilas» fases.

Un pequeño e indefenso calamar es el guardián del lago (no esperaban que nadie sobreviviera a la Planta Ranívora). Pero espera! No creemos que PokiPoki permita un enfrentamiento en igualdad de condiciones....



ZONA4: BREADSTUFF MOUNTAIN

Uf! ahora te encuentras al pie de una montaña. El palacio esta ARRIBA DEL TODO. Vaaaaale: subiremos. Los peculiares habitantes de estas tierras (ninjas, cabras-muelle, pajaritos, conejitos e incluso una indefinible bola rosa -?-) tampoco te lo pondrán muy fácil...

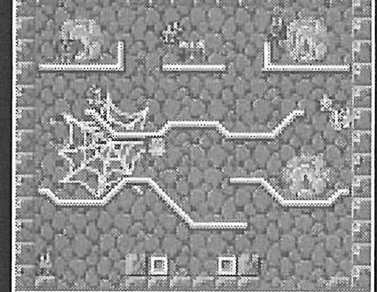


Como postre te darán la bienvenida 2 sofisticados vehículos surgidos de la retorcida mente de PokiPoki y conducidos por algunos de los ineptos slimes que forman sus aguerridos ejércitos: cuidado, o te convertirás en hamburguesa de rana!

ZONA5: PRETTY LITTLE CAVE MOON

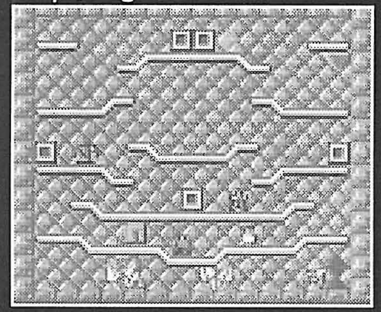
Como no hay manera de llegar arriba por vías normales, te vas a meter en una acogedora cueva, a ver si encuentras un camino alternativo.... Mala elección, ya que, aunque realmente es el camino apropiado, está todo custodiado por desalmadas bestias sedientas de sangre... (murciélagos, dragones, fuegos asesinos.... ah! y también perritos y ositos de peluche).

A la salida de la cueva: una araña sobrealimentada intentará darte las «buenas noches».



ZONA6: BREAKFAST AT TIFFANY'S FOREST.

Vale: estamos en la otra ladera de la montaña y esto está lleno de crista- litos (esperemos que no te cortes...). Qué sicodélico es todo! Cerditos mineros, repugnantes gotas de nose-qué, triángulos metálicos descontrolados....



Como guardián de un bosque de cristal, nada mejor que un diamante de 2 millones de kilates.

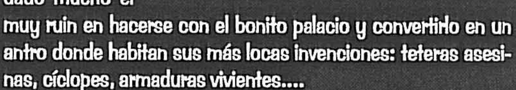
ZONA7: KEYSKEEPER'S SWEET HOME.

Por fin estamos dentro de palacio... pero hemos entrado por la «puerta de atrás». Las mazmorras están repletas de siniestros personajes: momias, esqueletos, fantasmas, demonios y hasta alguna armadura que no está tan vacía ni tan muerta como pueda parecer.

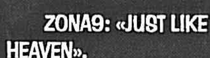
El carcelero nos aguarda al final y no tiene buenas intenciones.

ZONA8: POKIPOKI (WHAT-A-BAD-GUY)'S PALACE.

No ha tardado mucho el muy ruin en hacerse con el bonito palacio y convertirlo en un antro donde habitan sus más locas invenciones: teteras asesinas, cíclopes, armaduras vivientes....

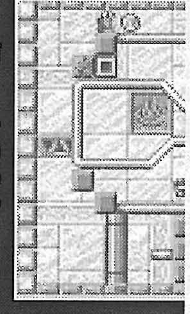


PokiPoki en persona nos espera al final del trayecto (pero no lo hace sólo y desarmado, el muy cobarde!).



ZONA9: «JUST LIKE HEAVEN».

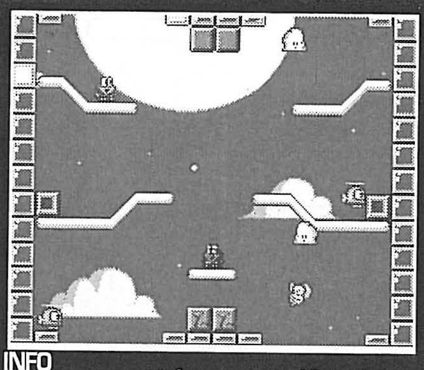
A través de las nubes, persiguiendo a PokiPoki, trataremos de llegar al centro de poder de PuddleLand.



En nuestro camino:

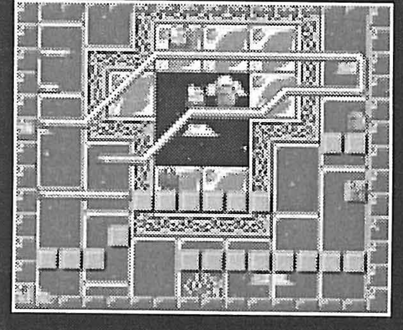
nubes, ingenios voladores, abejas con mala uva, y hasta un pingüino (es un pájaro, no?!).

Los genios habitantes de las alturas (ONIS) supondrán la última barrera a franquear para llegar a........



ZONA10: THE TOWER OF GEYSER

Centro de poder de PuddleLand y origen de toda su magia. Extraños seres e ingenios creados o invocados por el oscuro poder de PokiPoki suponen el último reto antes del enfrentamiento final....



INFO TECNICA

PuddleLand es un juego pensado y desarrollado para que funcione en cualquier MSX2 (o superior), con al menos 64Kb RAM y 128Kb VRAM. También soporta FM y MoonSound, y será instalable en disco duro.

Debido al número de personajes, objetos y demás cosas que en ocasiones hay simultáneamente en pantalla, se recomienda el uso de un turbo R (que simpático él).¡Esto no quiere decir que el juego no sea PERFECTAMENTE jugable en un MSX2! (Recordad que nuestro querido MSX tiene sus limitaciones)

COMO NACIO

La idea de PuddleLand surgió hace año y medio, en las Navidades del '96. Hacía poco tiempo que Sutchan habia terminado los gráficos de cierto juego aún inconcluso (por cierto, patéticos los puñeteros gráficos.....) y tenía ganas de hacer más cosas, así que junto Smelly Cat, se pusieron a pensar en qué clase de juego les gustaría hacer entonces. Resulta que estaban muy impresionados por «Blade Lords» de Parallax: éstos juegos siempre les habían gustado mucho y en MSX hay pocos ejemplos y no demasiado brillantes...

Asi que ahí vamos nosotros, a comernos el mundo: pocos días después se ME ocurrió (soy Smelly Cat) la idea de PuddleLand (ranas, lenguas, atrapar, bolas rodantes), pero ahí estaba Sutchan diciendo que acababa de descubrir la pólvora: «Me acabas de describir una estupenda fusión de Bubble Bobble, TumblePop y Snow Bros...». Aún así, como la idea era buena aunque ya estuviera inventada a trozos en juegos diferentes, decidimos seguir con ella. Así empezamos a plantearnos más seriamente lo que sería PuddleLand: la longitud del juego (realmente queríamos un juego largo, ya que Blade Lords se nos hizo demasiado corto), como lo dividiríamos, temática de gráficos de fondo, división de zonas, enemigos, bosses, etc... Cuando tuvimos realizada la primera zona convencimos a un amigo que iba a una reunión para que le comentara nuestro proyecto al insigne (aun no le conociamos) Manuel Pazos (realmente no nos atrevíamos a escribirle; por aquél entonces estaba aún liado con Sonyc y nos parecía que se iba a reír de nosotros..). Por cierto, gracias JAM por tu apoyo entonces y tu incondicional y constante idem durante todo este tiempo (aunque no te perdonamos que no nos hayas hecho las músicas...).

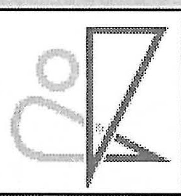
A lo que íbamos: a Manuel le gustó el asunto (cosa que Sutchan no se acaba de explicar del todo, ya que no para de decir que los primeros gráficos eran una kk). Y desde entonces hemos trabajado en equipo, muy POQUITO A POQUITO (sin prisa pero sin pausa y en «absoluto secreto»).

Durante todo este tiempo Manuel ha pasado a ser por derecho propio uno de los co-creadores, por la ingente cantidad de ideas y modificaciones que ha propuesto y realizado. Han sido muchos los «episodios» y «situaciones» que han surgido durante el proceso (casi «PARTO» -por lo del sufrimiento-) creativo.

Y así llegamos al momento actual: todo está ya casi listo y boh.ken (o sea, nosotros) está orgullosa de presentaros su más querida (y única hasta el momento) creación....



boh·ken



Nombre: Sutchan

Nombre VERDADERO: Simon Gallup

Su parte en PuddleLand: se ocupa de que las ideas del salvaje de arriba las pueda llevar a cabo el quejica de abajo («pulidor»). Ah! y también se encarga de hacer TOOOOOOODOS LOS GRAFICOS (diseño y realización).

Ocupación: Está muy ocupado dando continuas excusas para no asistir a las reuniones de usuarios...

Aficiones: Alphaville, MSX y sus RPG's, CLAMP, Heroic Fantasy & CI-FI.

Antecedentes: muchas horas de «ensayos» frente a la pantalla con el disco del Graphsaurus metido perpetuamente en la disquetera para ofreceros los gráficos más aceptables que es capaz de hacer (por ahora!).

Proyectos: Entorno GRAFICO de «Sir Dan» y colaboración en «KPi Ball» Estado Mental: CONFUSO. Juego Favorito: PuddleLand (!) Frases Más Usadas: «Esto es una vergüenza, HAY QUE RETOCARLO!», «Pobre Manuel, Es un mártir!!», «Sigo aprendiendo! (a hacer gráficos, se entiende...)»

Nombre: Manuel Pazos

Nombre VERDADERO: Pazos, Manuel

Su parte en PuddleLand: aguantar a los dos de arriba, y, por supuesto, hacer el maravilloso PROGRAMA que hace que un montón de bichitos se muevan por la pantalla. También se encarga de los EFECTOS SONOROS.

Ocupación: Sufrir los continuos maltratos psicológicos perpetrados por los «delincuentes mentales» arriba descritos

Aficiones: No le da tiempo a tener «de eso»

Antecedentes: MUUUUUUUCHOS. Destacaremos: maravillosas traducciones de inaccesibles RPGs japoneses, continuas colaboraciones con «casi todo aquél que se lo pida con educación», el INCREIBLE «Sonyc», y un larguísimo etc.

Proyectos: Co-programación de «KPi Ball» (junto a Super-Ramones!), además de (suponemos) un millón de colaboraciones con todo el mundo.... Ah! y matar del modo más sanguinolento posible a cierto par de...

Estado Mental: AGOBIADO.

Juego Favorito: PuddleLand (!)

Frases Más Usadas: «OS VOY A MATAR!», «¿DONDE HABRE METIDO MI LATIGO?», «ESPERAD A QUE OS PILLE CARA A CARA!!»,»MAMA, TRAEME MAS ASPIRINAS!».

Nombre: Smelly Cat

Nombre VERDADERO: Minako Aino (Sailor Venus)

Su parte en PuddleLand: idea principal, ideas secundarias, diseño de fases y en general complicarlo todo para desesperación del pobre programador.

Ocupación: Gato (y esporádicamente, «guerrero que lucha por el Amor y la Justicia»).

Aficiones: Manga & Anime, MSX, RPG's, Friends, el atún y los ovillos de lana. Antecedentes: en el mundillo del MSX nada digno de mención.

Proyectos: Argumento de «Sir Dan», y después «ya veremos»...

Estado Mental: FELIZ

Juego Favorito: PuddleLand (!)

Frases Más Usadas: ¿Cuál es el tamaño máximo de un bicho para moverlo por la pantalla y cuántos bichos pequeños se pueden poner simultánemente? ¿Y si usamos diagonales? ¿Qué hay del TRIPLE SCROLL que me prometísteis?....

Bueno, es evidente que también habrá **MUSICO**. El afortunado es: Hans Cnossen. Y como le conocéis de sobra, pues le hemos evitado esta humillación («No, Manuel, tú no te escapas....»).

MSX Festa '98

MSX FESTA 98, artículo original Takamichi Suzukawa. Traducido, interpretado, inventado, olvidado y sectarizado por por Mato y Ramoni. Esto es un plagio.

Nota del traductor: *joder! como sufro!!*

Bien, no ha ocurrido nada extraordinario en esta ocasión.

Me costó un cojón disfrazarme, y encima el tren se escoñó, así que a duras penas llegué a la Ru a las 13:45...

No tuve stand este año y no se lo que pasó entre las 11:00 y las 13:45.



Me pinté la cara mientras corría por las calles de *Akihabara* utilizando los espejos de los coches aparcados.

Aoi Daichi, el organizador, parecía contento cuando me vió e inmediatamente se despojó de sus ropas al entrar en el evento.

La geente no fue muy diferente de la del 97, a lo mejor menos incluso: personas como *Ealia* (Moon Light Saga), o *K-KAZ* (F-Nano'2) no estuvieron allí. Pero usuarios que vivian más lejos viven ahora en Tokio por algún motivo.

Hay que decir que llevé a *IMAHI* allí... y que hubo una secta del cagarse...

Yo me gasté cerca de 14000 Yenes sin contar con el disfraz (otros 3000Y).

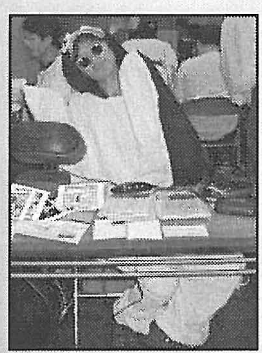














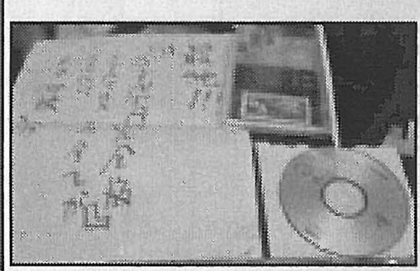
a la conclusión de que mucha gente cree que Korea es el único reducto MSX con el que se pueden comunicar, por la proximidad y la facilidad que tienen para leer kanjis.

A las 16:00 se acabó la Ru,



pero hubo tiempo para hablar y sectear con la gente.

Imahi dejaba jugar a la gente





al *Dragon Quest II*, *Quarth* y *Gradius* al mismo tiempo, usando un Ninja Tap *inverso*, que controlaba 4 MSX con un solo joypad. Viva la secta!

En esta ocasión había más cosas no-MSX que en el 97: había libros, CDs, fanzines, cintas de video, ...

Muchos clubes no sacaron nada nuevo. Puede que lo más sonado fueran las 206 páginas del '*MSX Creators Guide Book*', realizado por Genuine Network, algo que puede remplazar al *MSX Technical Handbook*. El precio es de 2.000 Yens; no 3es barato, pero vale la pena. Ah, y hubo bastante campotraviesa para que pudiera presentarse en esta Ru.



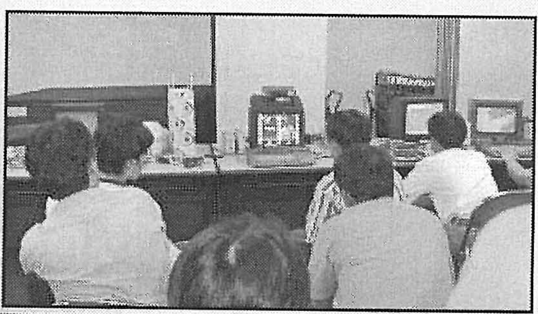
Y el bombazo de la ocasión fueron los lanzamientos (terminados a las 9:00 de la mañana del mismo día) *Kaima* y *Hamiide Koukou Mankenbu* de Neo Pokilu Club. Sobre todo *Hamiman* (abreviación de «*manga club de Hamiide High School*») ya que este juego de aventura loca se diseñó especialmente para las masas europeas.

No he visto el contenido de *Kaima*, asi que no lo puedo comentar... ¿debería haber conseguido uno?

Tambien había un club koreano, con *Kauji* y *Hishida*. Pregunté por ahí y llegué

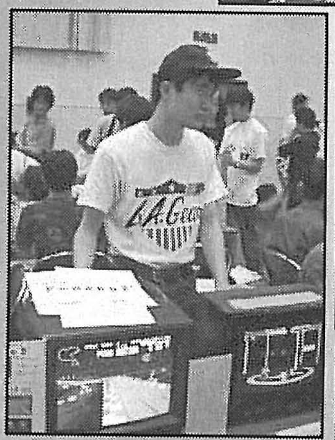


La putada fue que este año el Comike (la amayor feria de anime/manga de Japón) coincidio en este mismo día, y puede que por eso muchos



usuarios no vinieran.

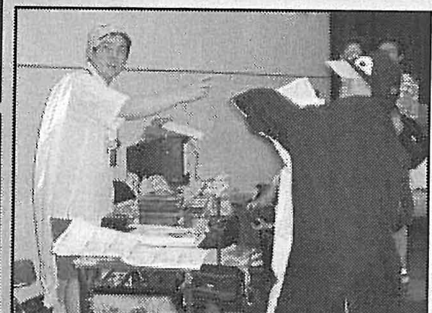
A las 21:00 todo el mundo abandonó el local, y yo, como en muchas otras ocasiones me quedé en la calle hablando con los amigotes.





Bueno, como podeis ver no me gusta actuar como una persona importante dentro del mundo del MSX, a pesar de que mucha gente coincide en que soy el único japonés en hacer ciertas cosas (como este comentario). Vamos, que me hago cargo.







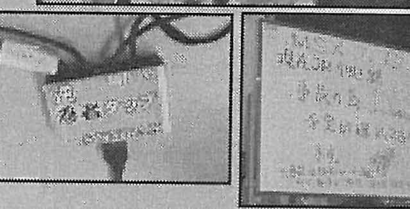
Nota de los interpretes: Traka que nos ha gustado mucho traducir tu comentario de la Festa. Ya sabemos que no se parece en nada al original, pero... coño! cómo hemos sufrido!!



Mato y Ramoni







El Traka, autor original deste artículo, posando para los curiosos disfrazado de guerrera de *Sailor Moon*...

CARTA DE GENA 98

El pasado día 26 de Septiembre de 1998, Sábado, tuvo lugar el IV encuentro de usuarios de MSX en Cartagena. Como yo estuve allí, sé que la mayoría de vosotros no estuvísteis, y por ello, quizá sea interesante que me cuente algo de ello.

Para empezar, advierto de que no hubo nada especial. Así que si tú creías que este artículo respondía a una necesidad informativa, te equivocas. Vamos, que


A primera hora ya estaba todo el mundo preparado para entrar en la Ru

lo que quiero decir es que no hubo ninguna novedad ni nada que se le parezca.

Básicamente sirvió para que los habituales de las rús nos volviésemos a ver, y comentásemos nuestras cosas, que si bien son las mismas de siempre, se las contamos a personas distintas vada vez, y así nos ven siempre hablando entre nosotros.

Esta vez, la presencia de ordenadores PC, fue mucho mayor que otras veces. Lo cual fue debido a que sus dueños eran ya poseedores de grabadoras de CDs, y aprovecharon para pasarse y copiarse un montón de cosas de PC. Al menos esto fue positivo porque evitó que los PCs tocasen músicas, al estar todo el tiempo grabando CDs.

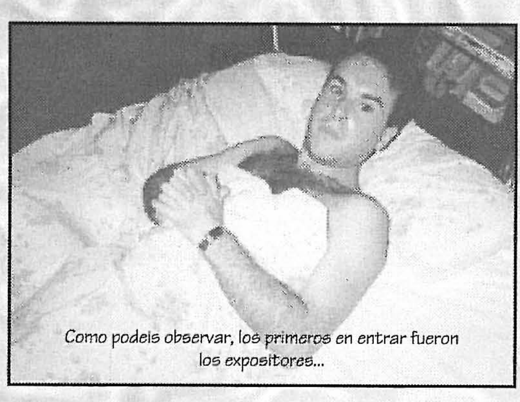
Aparte había un PC permanentemente conectado a Internet, con lo cual, su dueño y alguno que pasaba por allí, gastó el día por el IRC y la Web.

He empezado hablando de los PCs, para quitarme el asunto de encima cuanto antes.

El otro intrusismo que hubo fue el de las Playstation. Hubo un par de ellas. Aparte de ver el recopilatorio de juegos de MSX emulados por Playstation, no parecía que pudiese haber nada más, aparte de echar partiditas a los juegos propios del cacharro .... pero allí estaba ..... era él ..... Que no, ¡leches!, que no era Ramón Birras, ... era ¡¡¡ Solid Snake !!!. Sí, allí estaba el reciente juego de Konami para la Play, el esperado Metal Gear Solid. Por supuesto, versión japonesa funcionando bajo consola modificada con el «chip». Mereció la pena echar algún que otro vistazo a la partida, mientras el dueño del cacharro se acababa el juego en unas tres horas ....

Uno se pone un poco triste pensando en cómo hubiera sido el Metal Gear 3 para MSX si Konami hubiese aguantado un poquito más en este sistema .....

Qué le vamos a hacer .... Quizá podamos sacar nosotros un MGear 3, ¿no? Ahora que el MSX ya no está en su esplendor, resulta que estamos haciendo los mejores juegos de la historia (respetando, cómo


Como podeis observar, los primeros en entrar fueron los expositores...

no, algunas maravillas que se hicieron en Japón) Bueno, y también se están haciendo las mejores revistas o fancines que ha habido, como la que estás leyendo. (A ver si me sale gratis esta SD .....)

Bueno, pasando a hablar del MSX .... ¡Ah!, que ya lo dije, que de MSX no hubo nada. Nada que destacar, pues cacharros sí que hubo: unos cuantos Turbo R, algún MSX 2 Plus, y MSX2. Eso sí, bien vestiditos con sus MegaScsi y complementos.

No se puede decir que fuera una decepción. Quienes fuimos, sabíamos lo que íbamos a encontrar en la rú (pocas cosas, pero buena gente). ¿Qué por qué fuimos? Pues obviamente, porque eran las fiestas de Cartagena, y allí se pasa muy bien ... Aunque quizá esta vez éramos demasiados pocos.

Al parecer nadie se sorprendió de que no se presentara ninguna novedad...

La culpa de que fueramos pocos se debe a que la rú se confirmó muy a última hora, y no dió tiempo a anunciarla adecuadamente. Bastante es que se llegara a celebrar ... Para acabar lo que se refiere a la rú, he de mencionar un hecho triste. A uno de los organizadores, que llevó su segundo ordenador para repararlo allí, le birlaron el chip de 32 MB Ram, y encima le dañaron la placa al quitarlo ... Así que para próximas rús, aconsejo llevar cadenas y candados para atar bien vuestro equipo. Esta vez el caco debió de ser de los de la banda de los PCs, pues respetó los MSX, pero en otras rús, y no sólo en Cartagena, ¡Quién sabe!

Fuera de la rú en sí, pues tuvimos la comida sectaria, en el chiringuito de costumbre, donde por 1100 pts comimos muy decentemente, y además no nos pusieron paños ardientes sobre la cara.

Quiero acabar aquí lo relacionado con la rú de Cartagena, y aprovechar para dejar caer algunas consideraciones:

Se trata del formato de las reuniones: No me parece el más acertado. Aunque reconozco que organizarlo de otra manera es muy complicado para los pobres organizadores.

Esto lo digo no por la rú de Cartagena, sino sobre todo por las de Barcelona, en las cuales creo que no se les saca todo el partido posible.

El sistema universal de Rús hasta ahora el único usado, excepto en las primeras rús de Barna, está siendo el de los stands:

La gente se trae de casa todo su equipo MSX, y lo instala en una mesa de entre las disponibles. Por supuesto, el monitor suele quedar de espaldas al público, pues así el dueño puede entretenerse con sus cosas.

Además, los fans de la música se traen sus superamplificadores y sus replayers de Midi, Moonsound, o lo que sea. Y bueno, a partir de ahí ya es prácticamente imposible hablar en el recinto si no es por señas.

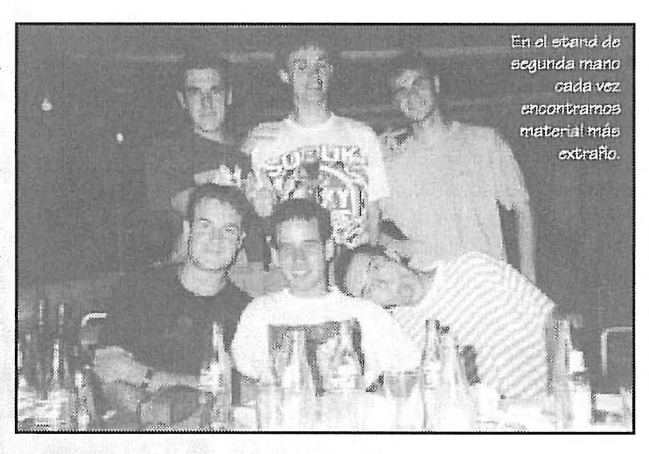
Por supuesto, siempre hay alguien que trae alguna cosa nueva e interesante, y la pone en su MSX, o sobre su mesa si es una revista, o unos disketes ... Pero la gente apenas se entera, porque la mitad está atada a sus stand, bien vigilando su equipo, bien enseñando las cosas que él trae.

Aparte, la gente que viene, se da un garbeo y se marcha, sólo ve lo que en ése momento está enseñando cada uno. Y como coincida que en ese instante alguien está copiando unos ficheros, o bien cargando el programa, o bien ajustando el televisor, el visitante puede perderse casi todo.


Como siempre el material que nadie quiso se podrá encontrar en próximas Rus

Si el visitante es un habitual, puede que se quede más tiempo, pero como sólo conoce a una parte de los expositores, se pasará la mayor parte del tiempo hablando con sus conocidos, y no se

pasará a hablar con los desconocidos, precisamente porque son desconocidos. (Y ya se sabe que de pequeños nos dijeron que no se habla con desconocidos ...)


En el stand de segunda mano cada vez encontramos material más extraño.

Y respecto a las comidas, no siempre la gente se entera de si se va a comer todos juntos, o cada uno donde prefiera. Y eso si es que se para para comer, pues a veces, toca jornada contínua, y eso es un palo.

En cuento a lo que se refiere al horario, me parece excesivo y mal distribuído: Hay poco tiempo pensado para instalar los equipos, con lo que la gente está en medio de la rú acabando de montarlos, normalmente hasta las 12 de la mañana si es que la rú empezaba a las 10. Después, cuando es la hora de comer, mucha gente se marcha para no volver por la tarde, sobre todo si viven en la ciudad, y para la tarde queda ya poca gente en la rú, aguardando no se sabe muy bien a qué, hasta que son echados por el organizador, que suele ser el Birras desquiciado, o en ausencia de éste, el vigilante del centro, que se quiere ir a casa ya.

Y paro de contar los inconvenientes. Cuando se critica algo, suele sey muy educado hacer también propuestas o sugerencias, y es lo que ahora voy a teclear:

En cuanto al número de equipos MSX presentes en las rús, me gustaría que fuese el mínimo: Un par de ordenadores, un par de monitores, un par de MegaScsis con sus disco duro y su zip , y aparte, los periféricos convenientes, como un expansor de slot, un Moonsound, un Gfx9000, un Scc, ratón, impresora, joypads, etc. Todo esto lo gestionarían los organizadores. Antes se habrían puesto de acuerdo con algunos usuarios para que les prestasen los equipos o periféricos necesarios. Y durante la reunión habría un único stand con los equipos. Entonces, la organización (Que no tiene por qué ser exclusivamente gente de Barcelona, sino que también pueden participar usuarios que vienen de fuera) bien enterada de las novedades que hay, haría callar a la gente, y se realizarían las presentaciones de soft, hard, exposiciones de proyectos, etc. Luego, se dejaría a la gente que usase los ordenadores disponibles para enseñarse los programas, escuchar músicas, etc. Como sólo se dispone de dos equipos, todos los presentes estarían atentos a lo que se cuece en ellos. Aparte, se debería de sacar un mini fancine, con información del MSX, clubs, proyectos, direcciones, etc, para aquellos no habituales del MSX que se pasasen por allí.

Y lo más importante de todo: A la 1:30 de la tarde, todo el mundo recoge y se va. La organización deja los chacharros en casa de alguien, y nos vamos todos a comer sin prisa. Por la tarde, unos garbeos por la ciudad, y luego, cada uno a su casa. No me parece muy correcto que en la Rú de Barna no se cierre para comer, y los que no pueden abandonar sus equipos, se tengan que conformar con encargar a alguien que les traiga un bocata. Es mucho más interesante el irse a comer todos, como pasa en Madrí y en Cartá.

Bueno, pues esto es todo. Por supuesto he exagerado un poco las cosas, pero es para darse más cuenta de la situación.

¡Ah!, y si la organización se paga unas azafatas, la cosa ganaría bastante. O eso, o el Saver se trae diez Japopayas de atrezzo.

Bueno, que me acabo de dar cuenta que tengo que darle un repaso a unas rutinas del Sir Dan, que si no, la peña se me cabrea. A ver si para fines de noviembre lo tenemos ...

Hala, Saludeo Castellano.

Daniel Zorita Camarón

dzorita@intercom.es

http://usuarios.intercom.es/dzorita

Domingo, 2 de Mayo; 11:20 AM: ¿Qué haríais vosotros el día después de una Ru, pasadas unas horas desde que salisteis del barco que llegaba a las 8h de la mañana y con un montón de cosas nuevas recién compradas por probar?

... y pensabais que yo no?

Mismo día; 2 horas más tarde: Pues sí, en algo más de dos horinas le he pegado un vistacillo rápido a todos los disketeketes que me he traido de la Ru y aprovechando que aún no soy consciente de que ya estoy en mi casa voy a contaros que tal nos fue por ahí:

LA LLEGADA

En esta ocasión los afortunados elegidos que superamos las temibles y duras pruebas a las que se nos somete antes de asistir a una reunión de usuarios de MSX (ello es: ahorrar lo suficiente pal billete) fuimos (en orden de apariencia): Ramoni (yo), el Mato, Yombo y Lancherno. El viaje en sí ya era un reto para nosotros porque, por primera vez, íbamos a pasarnos 8 horas en un barco de día (!). El fanatismo mesxesiano nos ha llevado a pasar ese tiempo, y mucho más, en una cochera, en un taller, o en el cuarto del Marce, pero un barco, sin nada que hacer, sin maquinitas chinas, y con un meneo que ni la montaña rusa, es algo que en principio acojona. Pero en un par de horas, después del retraso por la avalancha de barcos procedentes de Valencia (ya sabeis, la final de la copa de no se quién), cierto desfile de francesitas (Mato... que como sentere según quien...) y el progresivo calmamiento de las aguas, hicieron que en el fondo fuera hasta divertido.

Una vez allí, que a decir verdad eran más de las 10h PM cuando llegamos, procedimos a la okupación (nunca mejor dicho) de nuestras habitaciones en la Fumen, no sin anter ser recibidos por el señor de Arriba y nuestro corresponsal en Barna, Antón, quienes nos presentaron a Koen Dols (pronunciese «Kun»), que ya llevaba allí unos días con su chica, Karin (a quien no vimos hasta el



día siguiente porque estaba sobando).

EL siguiente paso lógico era la busqueda inmediata de una fuente de alimentación, y a eso fuimos, a cenar! A la vuelta unos optaron por quedarse jugando a un International Monopoly hasta las tantas y media de la madrugada y otros, más sensatos, como el



Armando recibió una calurosa bienvenida al bajar del tren en el que viajaba...

menda, nos fuimos a sobar.

EL DíA ANTES

El viernes, día 1, en honor a los trabajadores nos levantamos más bien tarde, desayunamos y nos fiumos a hacer un poco de tu-



rismo por ahí. Lo más curioso fue encontrar una máquina desas en la que se montan los niños pequeños con forma de coche que tenía una pantalla ni más ni menos que con el Hyper Rally de Konami... ande hemos llegao... Al volver a la Fumen nos encontramos a David Madurga (Trunks) y Miguel Angel Pérez que ya habían llegado, y después de comer nos dirigimos a la estación del tren donde teníamos que recoger a Armando Pérez (Ramones). Pocos minutos después nos encontrábamos en la estación junto al susodicho, el MdeA, Manuel Pazos, Diego Millán (Ñaca) y Elvis Gallegos, que vinieron también a la recepción. Yastabatoa, teníamos todos los prerequisitos necesarios, asin que ya podíamos ir de cabeza a...



El Chino de la Muerte!
(o deadly Chinese pa los internationales)

Así fue, nos reunimos todos los mesxesianos: Manuel, Elvis, el Mato, Miguel Angel, David, Diego, Koen y su chica, el MdeA, Diego, Yo, el Yombo, el Antonio y Armando, junto a un «option» que se vino de Majorca con nosotros, la Xisqui, que no venía por cuestiones de MSX sino de acuarios y esas cosas... Cenamos que te cagas y nos hicimos unas fotos pa inmortalizar el momento y así, a lo tonto, acabamos con la noche, repartiendonos cada uno en su respectivo alojamiento. En la Fumen nos encontramos al que faltaba, Miguel Angel Gutierrez, que por los pelos no llegó a tiempo para el chino y en su defecto optó por irse al cine. Hubo tres tendencias: Algunos optaron por la cama, otros nos quedamos discutiendo (en principio temas de la actualidad mesxesiana y así como el sueño se imponía tonterías de lo más diversas), y por último, el Antonio, que no pierde ni una ocasión para cultizarse con el documental del Canal+... Y así hasta cerca de las 3h que trasladamos la conversación a las habitaciones, donde dormir, más bien dormimos poco, pero historias nos contamos de todos los tipos. Y lo que tenía que ocurrir ocurrió: a las 7'45h sonó el despertador: por fin, llegó...



EL DíA 2M

Las duchas y las madalenas no pudieron quitarnos las caras de no haber dormido en un mes, pero a pesar de ello pudimos con nuestros cuerpos y nos dirigimos al lugar, las «Cotxeres de Sants», ande como de costumbre se montan estos tinglaos.

CLUB MESXES

Y así empezó todo, nuestro stand estaba ya medio montado, y procedimos a la colocación del material a la venta, SD MESXES (todos los numeros menos el #9 que se nos resistió por culpa de la portada en color), y echamos al primera pseudo-partida al Garusu, el juoco questá haciendo el SaveR, al estilo GAL's Panic. Y puesto que he empezado por nuestro stand seguiré con los que nos rodeaban.

ANALOGY & CIBERTOUCH

A nuestra derecha teníamos un remix de Analogy y Cibertouch, es decir, Manuel, Elvis y Armando presentando las promos del KPI Ball y el Puddle Land. El primero es el conocido Pang, que ha cambiado un mogollón respecto a la versión que conocíamos. Ahora ya hay decorados, plataformas, diferentes items, armas, puntuación, y muchos detalles que antes no había. El segundo también está muy avanzado es un juego al estilo Bubble Bobble, con plataformas y bichejos.

Los protas son unas ranas que con su lengua atrapan a los enemigos y luego los escupen haciendolos rodar por la pantalla, derribando a todo aquel que se cruce por delante. El juego en sí promete bastante y asegura todo lo bueno del Bubble (vicio, sobretodo a dobles) y todo lo bueno de un juego de Pazos (calidad) [NdelR: soy un pelota].



MOAI-TECH

A nuestra izquierda teníamos a este grupo fruto de la fusión de MOAI y MSX Tech, que empieza la edición de un nuevo fanzine, el MOAI TECH Magazine que pusieron a la venta por 375 ptas. Además del fanzine aseguran que esta fusión servirá para el desarrollo de neuvo soft, que pronto podremos disfrutar. Pues venga... que se note!

FKD & CIA

A continuación estaba el grupo FKD. Lo de cia lo he puesto porque había un chorro de niños que se si son todos de FKD o no, pero la custión es que, como siempre era el stand con más peña de la Ru. Eso sí, esta vez no vi que vendieran nada. Musica, programas, un Turbo R destripado y una torre megaequipada con más selectores que una nave espacial (conste que me mola mucho), pero ni rastro de la esperada FKD FAN #13...

MDS LEHENAK

Por último (en el lado izquierdo de la sala) se encontraba el stand de Lehenak, dónde se podía conseguir el número 8 de su fanzine, un mini-comic de Veronica Velasco por 50 pelas, un juoco de bingo (?) con voces digitalizadas (!) y también se podía vipar el video de la anterior Ru de Barna que, si no me equivoco, también lo vendían por 500.





STAND 2ª MANO

Como de costumbre el stand central se dedicó a la venta de aparatos de segunda mano. A destacar lo poco que hubo, pero aún así se encontraron cosas interesantes como un interface Midi nuevisimo por 15.000, un FM Pak por 9.000, un plotter por 8.000 (o eran 6?), un 2+ Wavy con 512kb por 40.000, un taco de MSX Magzines por 600 (malas personas! sólo me dejasteis una!!) y diverso soft y revistas antiguas.



S.T.U.F.F.

Al otro lado estaba el holandesco, Koen, y su chica que enseñaban el Futuredisk y el 100% Music, un disco de música de Mayhem y FD. Llamaba la atención que Karin estuvo mostrando cosas y atendiendo al publico, cosa raramente vista en las Rus, a excepción de Lehenak era el único stand con presencia femenina... a



ver si se animan las demás!!

MSX MEN

Bajo este nombre tan heroico se escondía nuestro personaje preferido, el señor de Arriba, que manque esta vez fue a título independiente respecto a la AAM, siguió haciendose cargo, como de costumbre, y dejó notar sus gritos y su extrés en el ambiente... Posiblemente fuera el stand con croquetas más interesantes. A destacar Compass 1.2 (3.000 pelas pa los nuevos y 1500 pa los usuarios (registrados) de la 1.0), el Fighter Ragnarok (por 1.500), Notos & Amateurism (por 750), el BBBout y las ya conocidas croquetas de Compjoetania.



J.M. ALONSO

Jose María se hizo cargo como de costumbre con la distribución de Hnostar. Esta vez contaba con el número #41 (1.000 pelas) que se presentó en primicia en Tilburg, una semana atrás, y algunos numeros atrasados (800). También presentó otra de las grandes novedades, el Lost World, de Umax (3.500 ptas), juego que aprece mejorar respecto a su antecesor, el PA III y que se compone de 4 discos (amarillos) y un manual tamaño A4 diseñado por Hnostar.

ANGEL CULLA

Una vez más Angel presentó el ACCNet y llevó varias unidades preparadas para vender.



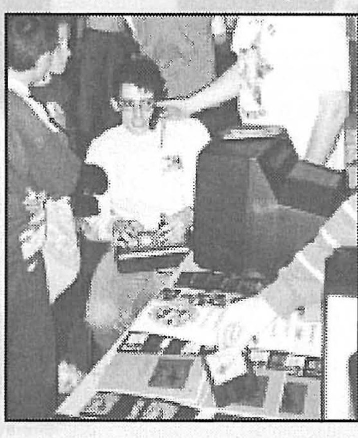
TRUNKS & CIA

Como en anteriores reuniones David Madurga colocaba pulsadores en cartuchos SCC para evitar los arriesgados efectos secundarios que produce su inserción con el ordenador encendido. Muy curioso el cartelillo que colgaba del stand: «el insertar se va a acabar»... También aquí se podia conseguir un slideshow de dibujos mangueros convertidos de PC. Bastante buenos en su mayoría, y bastante comprimidos todos, porque en total son 31 imágenes en screen 7 entrelazado en un solo diskete.



KAI MAGAZINE

KAI también tuvo un stand, o a lo menos había uno con una pegatina que ponía su nombre. La principal pega es que estuvo vacío y no se le vio el pelo en tol día... Parece que por problemas de última hora no pudo terminar el NUTS y esa fue la causa de que no viniera... lástima.



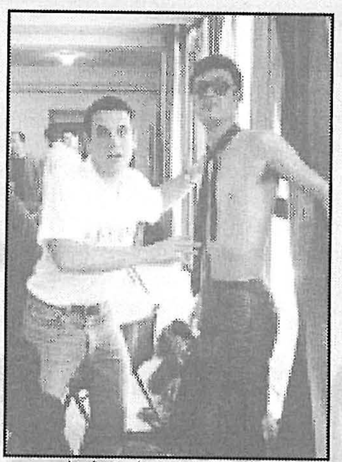
Y también había otro stand vacio que recuerdo de quien era, pero la verdad es que me llamó mucho la atención que ambos estuvieran desocupados...

CAPITÁN CORBATA

En nuestro stand tuvimos el honor de contar con la presencia de una figura que ya ha escrito historia. Ni más ni menos que el Capitán Corbata, un misterioso personaje del cual no conocemos su identidad, escondida bajo un antifaz, que brindó la oportunidad a los asistentes de inmortalizarse con una foto junto a él y conseguir posters con dedicatorias personalizadas por el simbólico precio de 34 pesetas. Inexplicablemente el único que no pudo conocerlo en persona fue Mato#34 que misteriosamente desapareció en las dos ocasiones en que éste se dejo ver.

EL FORUM

Koen fue el encargado de realizar el único forum que se hizo



en la reunión, muy intreresante puesto que se trataba de enseñar un video grabado por él en Tilburg especialmente para la ocasión, en el que hacía un recorrido por los stands más importantes en los que sus dueños se autopresentaban y daban a conocer sus proyectos. Pol Roca fue el encargado de traducir e ir parando el video e interpretando todo lo que iba diciendo Koen, ayudado de Manuel VHdJHñkH{JKDSÑa, otro holandés que asistió en calidad de espectador a la Ru.

CONCLUYENDO

Esta no fue ni por asomo la reunión en la que más usuarios han participado. El número de stands fue más bien bajo y sobre la afluencia se estipulaba la cifra de 80/90 asistentes contando los expositores... Una cosa que me asustó considerablemente fue que a la hora de abrir las puertas prácticamente no había nadie esperando para entrar. Creo que tansolo hubo unas 10 personas que entraron a la hora de la apertura (las 10h), y hasta una hora aproximadamente después no empezó a verse movimiento de usuarios. Por otra parte a las 5h se cerró el chiringuito, aunque sobre las 2h o las 3h ya no quedaban más que los expositores y unos pocos usuarios que resistieron hasta el final. Esto no quiere decir en absoluto que la reunión no valiera la pena. Al contrario. Creo que fue muy interesante y que se presentó más de lo habitual, pero considero que faltaron muchos usuarios que por razones que desconozco no asistieron.



EL FINAL...

Y al acabar, lo de siempre, despedidas, pañuelos blancos agitandose, llantos, abrazos y mocos... bueno, que nos fuimos a un bareto de un tal Mozart, algo así como «la última cena» pero en versión café y/o cocacola, donde pudimos, al menos yo, descubrir que los miembros de la AAM son más sectarios de lo que en un principio aparentan... Para nosotros lo siguiente fue el final: dirigirnos a la Fumen, recoger los trastos, despedirnos de la gente y salir echando leches pal barco, que por poco se va sin nostros por no se que historias raras de una impresora Epson que tardó más de la cuenta... Y así fue, nos metimos en el barco y a dormir (eso entre



«») hasta esta mañana que hemos llegado muertos de sueño a casita.

Y EN EL PRÓXIMO CAPÍTULO...

Os voy a dar un par de razones para que vayais a la próxima Ru si es que no habeis asistido a esta:

Kpi Ball, Puddle Land, Garusu, Nuts, FKD FAN#13, Hnostars, MTs Magazines, Lehenaks, Diskio Error el #2, Compass #2.0, Capitán Corbata, SD#13 (o #12?), Chino de la Muerte... y que os lo vais a pasar de miedo!

[Como falteis tendremos que aplicaros una patada en los dientes que hará historia]

Ramoni

[Agradecimientos: a Mario & Julieta, por hacerse cargo de nuestro alojamiento y darnos papeo; Felipe & Plotista, por llevarnos en sus respectivos vehículos; Ostiamacho, por pagar la cuenta nel *Mozart*, MdeA, por hacerse cargo de tantas cosas (traer el *Compass* y el *Fighter Ragnarok*, convencer a los holandescos, etecé); a la AAM, por organizar las Rus; a Koen y Karin, por venir de tan lejos; a Transmediterranea, por esperarnos; y por último a todos los que asistieron por bla... bla... bla...]

¡¡EL JUEGO!!

¡Ya está bien de filosofadas! Vamos a ver de qué va la historia. En esta ocasión el ambiente es medievaloide, más o menos como en el Dragon Slayer 6, los Xak y compañía. Estamos en el mundo de **Ysserria**, gobernado siglos ha por unos druidas que no tuvieron nada mejor que hacer que matarse entre ellos en un par de guerras. Anda por ahí un demonio muy malo, pero que muy malo, que quiere apoderarse del mundo (a esto le llamo yo originalidad), y por supuesto nosotros seremos los encargados de impedirlo. "Nosotros" somos un aventurero de pasado confuso llamado *Joshua Silver* y otros payos que se nos irán uniendo y desu-niendo por el camino; vamos, que si has jugado al PA3 ya sabes de qué va la cosa.

Como de costumbre, a medida que avancemos por esos mundos de Yupi nos iremos encontrando con multitud de montruos, a cual más feo, que tendremos que desintegrar para ir ganando experiencia. Esto lo podemos hacer a lo bestia, con diversas armas que iremos comprando por el camino, o con magia. Un par de novedades interesantes: primero, para aprender hechizos mágicos deberemos leer las inscripciones grabadas en ruinas antiguas diseminadas por Ysserria, por lo que convendrá patearse todo el mapeado del juego; y segundo, podremos vender las armas y objetos que ya no nos interesen, siempre que encontermos alguien dispuesto a comprar, que no es tan facil. Por supuesto también están los cofres que vete a saber quién deja olvidados por ahí, y que normalmente contienen armas: no dejes de visitar las cuevas.

EMPEZANDO

Como hay mucho envidioso suelto, alguien nos ha acusado de matar a tres payos, por lo que estamos en una cárcel en **Deggial**. Tras pasar un rato sin nada mejor que hacer que darnos cabezazos contra la pared aparecerá *Lori* por un agujero practicado en el suelo (¿a que no conocías esta acepción del verbo "practicar", Saver?). Lori es una paya a la que hemos salvado la vida en un par de ocasiones y viceversa; nos da unos cuantos oros y nos monta en un barco que nos lleva a **Thely**.

Y aquí empieza la fiesta: ya podemos empezar a matar bichos. Por aquí cerca hay un pueblucho llamado **Seth** cuya posada nos irá de perlas para reponer fuerzas. Cuando alcancemos el nivel cinco un hombre sabio que hay en la salida del pueblo nos dejará continuar hacia el norte, pero no olvides comprar armas antes, que con el cortaplumas que tienes por defecto no llegarás muy lejos.

En llegando a **Sartan** nos encontramos con

EMPEZAMOS BIEN...

Pues sí. Es triste tener que pedir, pero más triste es tener que empezar criticando un juego que tiene todos los números para convertirse en el ídem del año. Pero ya lo dice el refrán, el hombre es el único ente al que le dan dos veces una patada en los dientes con el mismo pie...

¿Pero es que los holandescos no escarmentaron con el Akin? ¿No saben aún que las prisas no son buenas? Porque si lo saben, ¿a qué viene sacar el Lost World sin músicas OPL4, y prometer un patch con las mismas a seis meses vista, cuando ya todo el mundo se lo habrá terminado? Sinceramente, creo que esto es una chapuza impropia de unos gigantes del MSX como la gente de umax. ¿Verdad que nadie se está quejando de lo despacio que va el Core Dump, porque todos sabemos que el resultado final valdrá la pena?

Es que encima, además de las músicas OPL4, se echan en falta algunos pequeños detalles que pasarían desapercibidos de no ser porque sí estaban presentes en el Pumpkin Adventure 3: gráficos en la presentación (aunque fueran malos), primeros planos de los personajes que hablan durante el juego (aunque fueran MUY malos), representación de los objetos recolectados con un icono en vez de simplemente con el nombre, orla rodeando el espacio en el que se desarrolla la acción... y lo que no tiene perdón es la cantidad de monstruos que han sido pasados del PA3 directamente, en plan "copy & paste" a lo bestia. De verdad, creo que las cosas se pueden hacer mejor sin prisas.

the



un pueblo más bien... destrozado. Si entramos en la primera casa y chafardeamos un poco por la bodega encontraremos escondido a un tal *Og Savage*, que nos cuenta lo que ha pasado: unos demonios han matado a toda la gente del pueblo, excepto a los hombres más fuertes, a los que se han llevado a la mina cercana para trabajar, y encima gratis, lo cual es extraño porque la mina hace aaaaaños que está agotada. Pues nada, nos pasamos por Seth para armar a Og, y vamos de cabeza a la mina.

Por el camino nos encontramos con un tal *Dave*, que también está investigando el asunto de los monstruos. Llegamos a una puerta para la que Dave tiene la llave, tras la cual encontramos una obertura practicada por los payos secuestrados, que conduce a la cámara de los malditos, lugar legendario que resulta que existe. Un ermitaño llamado *Abe* nos cuenta una historia laaarga acerca de la susodicha; resumiendo: los monstruos tienen ahora un libraco que habla de otros mundos (pos falen), y se han largado a **Port Hope**, cogiendo todos los barcos disponibles sin pedir permiso. Tres barcos han ido hacia el sur, dos hacia el norte. Parece que estamos aislados, pero mira por donde, Dave conoce a un potentado de Lavina que nos puede prestar un barco. Efestivamente accede a prestárnoslo: volvemos a Port Hope y al dia siguiente nos vamos con Og a **Fernando**, mientras que Dave se va hacia el norte.

¡Sorpresa! En medio del océano nos encontraremos una serpiente con ganas de cachondeo, y entre patadas en los dientes y demás saludos nos quedaremos in barco. Aún así llegaremos a Fernando, aunque un poco hechos polvo. Ojo al dato: en esta isla hay unas cuantas ruinas de esas que nos enseñan hechizos.

Antes de ir a **Port Fargo** nos pasaremos por el **Blue Forest**, donde rescataremos a una chica llamada *Shirl* de las zarpas de tres monstruos, tras lo cual se unirá a nuestro grupo. Como esperábamos, Port Fargo está lleno de bichos, capitaneados por el más feo de todos: el demonio *Dur*, que está escondido en una casa; antes de masconearlo tendremos que cargarnos a sus escoltas. Antes de diñarla, el demonio en cuestión nos dice no sé qué del *círculo de Kliffoth*. Pos falen 2, la venganza: volveremos a **Amok**, donde vive *Danzig*, el abuelo de Shirl, que nos amplía detalles sobre el círculo de Kliffoth: consta de siete llaves mágicas que si se unen liberarán al *Warlock*

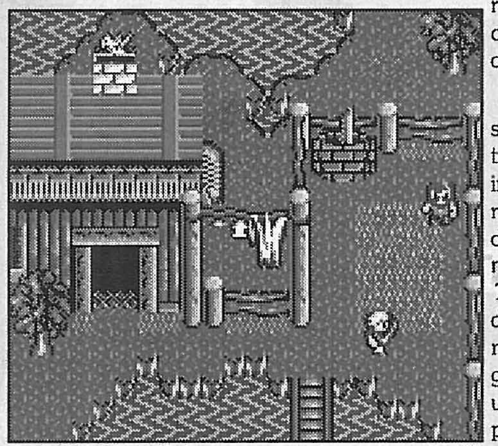


LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

Así es, porque a pesar de todo lo que he despotricado antes resulta que The Lost World es un juego muy, pero que muy bueno en todos sus aspectos. Salvo por lo mencionado antes, Umax no nos ha defraudado. Los gráficos mejoran respecto al PA3 (a esto contribuye un poco la supresión de los gráficos de presentación y caretos horripilantes), las músicas son de lo mejor que se ha oído últimamente en FM (aunque el MSX AUDIO suena un poco raro, ¿otra vez las prisas...?), y si a esto le unimos una historia que engancha más y más a medida que avanza el juego, cuatro discos repletos de ídem y una jugabilidad que ya nada tiene que envidiar a los clásicos japoneses, lo menos que se puede esperar es una obra de arte. Y la tenemos.

Pero eso no es todo, resulta que ciertos Tarelas han sido los encar-gados de dar forma al manual, con lo que los resultados son totalmente profesionalizables. En el susodicho manual no sólo se nos cuenta la historia, sino que disponemos de mapas y breve descripción de todas las regiones que visitaremos a lo largo del juego, así como las explicaciones típicas sobre armas, magia, pergaminos varios... eso sí, llenar dos páginas con publicidad de Sunrise me parece un poco cutre, pero si eso ha servido para reducir gastos de cara al comprador pues bienvenida sea (el precio final se ha quedado en 3500 P.P., como el PA3).

Lord, el malo más maloso de todos los malos, el responsable de las guerras entre druidas. Se supone que lo encerraron al final de la segunda, y esparcieron las llaves por Yserria; ahora los monstruos buscan las llaves para liberarle. Más detalles en un par de libros que Danzig tiene en su casa.

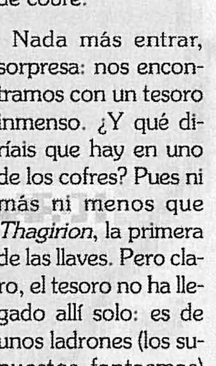


Dando un buen paseo (¡acuérdate de buscar ruinas por el camino!) llegaremos a **Port Sava**, donde encontraremos a *Sorycha*, un amigo de Shirl con sed de aventuras; pues bienvenido al grupo. Volviendo sobre nuestros pasos llegaremos a **GhostTown**, abandonado hacetiempo tras agotarse las minas de cobre que mantenían a sus habitantes. Se dice que dicho pueblo está lleno de fantasmas, y parece cierto: en una habitación oiremos un ruido extraño, en otra veremos cómo un armario cambia solo de sitio, y en otra nos encerrarán pero podremos salir gracias a un pasadizo secreto. Cuando nos hayan ocurrido estas tres cosas hemos de ir a una casa que tiene dos entradas: moviendo el armario de la habitación de la izquierda hallaremos una entrada secreta hacia las minas de cobre.

Nada más entrar, sorpresa: nos encontramos con un tesoro inmenso. ¿Y qué diríais que hay en uno de los cofres? Pues ni más ni menos que *Thagirion*, la primera de las llaves. Pero claro, el tesoro no ha llegado allí solo: es de unos ladrones (los supuestos fantasmas) que no se alegran mucho por nuestra invasión, y nos capturan. Les contamos la historia de las llaves, y que necesitamos la suya para salvar el mundo y bla, bla... pero no va a ser tan facil: *Panamon*, el cabecilla, sólo nos entregará la llave a cambio de un diamante como una catedral que tiene el *rey Jardin* (...), el ídem de Fernando.

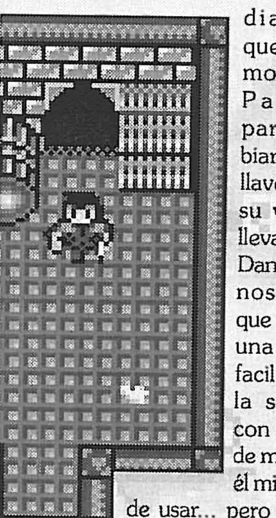
Nos





las minas en busca de cofres, y luego iremos a **Ada**. Allí nos enteramos de que el tal Jardin actúa últimamente como un tirano, sin duda bajo la influencia de otro demonio de esos tan malos. Por ello los hombres del pueblo han formado un grupo de resistencia, y por pasar por allí nos ha tocado cargarnos al demonio. Llegaremos al castillo desde Ada a través de un tunel, y allí nos capturarán y encerrarán, pero gracias a un miembro de la resistencia infiltrado podremos escapar cuando venga el rey a interrogarnos; nos cepilla-remos a sus guardaespaldas y después a *Ther*, el demonio, que está en la parte más alta del castillo. Esto... se me olvidó decirte que convendría que hubieras comprado antes unos cuantos pergaminos de invisibilidad.

A los demonios parece que se les suelta la lengua antes de palmarla. Este nos cuenta que trabaja para el Warlock Lord, lo que hace surgir una pregunta: entonces, ¿qué es lo que hay encerrado en el círculo de Kliffoth? En fin, que como era de esperar el rey, agradecido, nos da el



diamante, que llevaremos a Panamon para cambiarlo por la llave. Esta a su vez se la llevaremos a Danzig, quien nos cuenta que teniendo una llave es facil localizar la siguiente con un poco de magia, que él mismo puede usar... pero hay algo que perturba su magia, y sólo puede decirnos que la segunda llave está en algún lugar de **Chelestra**... bueno, ya es algo. Pues habrá que ir a Chelestra (Danzig se queda la llave para seguir investigando).

Pero no va a ser tan facil, porque las comunicaciones marítimas entre **Port Fargo** y **Port Drevin** están interrumpidas a causa de problemas en este último pueblo. ¿Y ahora qué? Pues nada, vamos a pedirle ayuda a Panamon. ¡Qué casualidad, conoce una vía para llegar a Chelestra a través de canales subterráneos! Un amigo suyo nos llevará a Chelestra en un barcucho. Ejem, en realidad seremos nosotros los que controlaremos el barco. No te dejes asustar por lo lioso del mapeado: tú siempre a la izquierda, y acabarás llegando.

Llegaremos a la casa de *Collart*, un vejete cascarrabias pero en el fondo simpático que nos indicará cómo llegar a Port Drevin; pero primero nos pasaremos por las cuevas **Surunan**, pues aquí encontraremos unos cuantos cofres con armamento variado que nos irá de granos. Una vez en Port Drevin resulta que está llena de bichos (como sospechábamos). Estos no tiene jefazo, así que bastará con cargárnos-



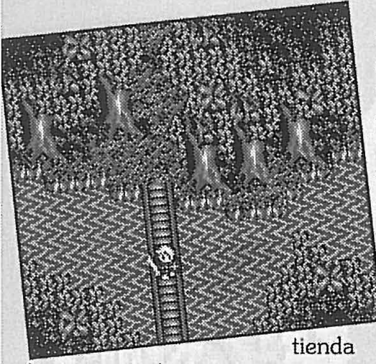
los a todos para restablecer la paz en el lugar. OJO: ni se te ocurra salir del pueblo y volver a entrar, o grabar la partida y cargarla más tarde, porque entonces los bichos muertos volverán a aparecer. Tienes que cargártelos a todos de un tirón. Una vez que la gente vuelve a pulular tranquilamente por el pueblo, un hombre nos dice que en **Raltan** vive *Urdas Dees*, un anciano que conoce algo más sobre las llaves.



Efestiviwonder: el tal Urdas nos cuenta que la llave está en la torre **Sinister**, a la que sólo se puede acceder a través del pueblo de **Aspen**. Pues allá vamos, pero... anda, nos estaban esperando tres bichejos demasiado altos como para darles una patada en los dientes... pues nada, como viene siendo habitual, ¡a la cárcel sin pasar por la salida! Nos mandan a la prisión **Dunfree**, en el norte de la región. ¿Y ahora quién nos sacará de aquí?

¿Pues quién va a ser? ¡Nuestra amiga Lori! Viene acompañada de Collart y Panamon. Enresulta que un hombre misterioso vestido de negro andaba preguntando por Joshua en Thely (hombre con el que, por cierto, no paramos de soñar), lo cual puso sobre nuestra pista a Lori. ¿Y quién se chivó de nuestras intenciones a los demonios? Pues *Par*, el nieto de Urdas, que oyó nuestra conversación con éste y vendió la información a los demonios... que acabaron encerrándole también, al igual que a todo Aspen. Bueno, el caso es que Lori se une a nuestro grupo (¡no olvides armarla!) y Par nos cuenta que hay una forma de llegar a la torre Sinister a través de las cuevas Surunan, pero el acceso fue cerrado por peligroso. Volvemos a Raltan, y Urdas nos cuenta que la llave de dicho acceso ha sido robada recientemente por un par de bichos (ya es mala suerte).

La pausa que refresca: ahora volveremos a Thely (sale un barco desde Port Drevin), para que Lori pueda aprender algún que otro hechizo de las ruinas ya visitadas antes por el resto del grupo. De paso nos daremos un garbeo por Ada, en cuya



tienda de armas nos haremos un poquito más fuertes (¡nos regalarán tres armas!). Ya podemos volver a Chelestra (¡ojo, el barco sale de Port Sava!).

Ahora se trata de encontrar a los bichos que han robado la llave, desintegrarlos ligeramente y recuperarla. Tienes dos opciones: patearte todo Chelestra cargándote todo lo que se mueva hasta encontrarlos, o esperar a que algún pardillo lo haga por tí y lo cuente en algún cutrefanzine. Ejem, que saliendo de de las cuevas de Surunan has de ir dos pantallas a la derecha, y ahí están los muy hijos de Bill Gates. Con la llave *Rusty* en nuestro poder ya podemos volver a las cuevas: busca una puerta, ábrela, sube durante un rato y ya estás en la torre (no Saver, la de Pontevedra no).

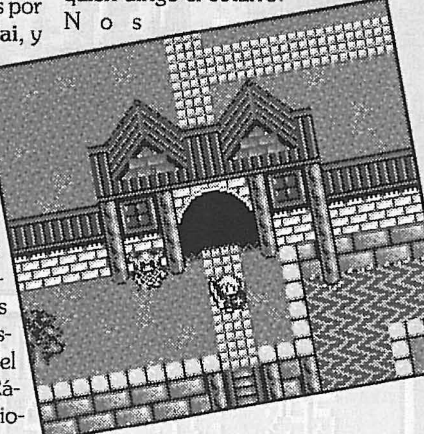
En una habitación encontrarás el *Cloak of Hiding*, una capa bastante curiosa: si se la endosas al playero que anda como armadura conseguirás que los bichos que por allí pululan no te persigan. En fin, basta de mariconadas: que llegarás a un altar bajo el que está escondida la susodicha llave, pero pesa demasiado para moverlo. En ese momento suena el movil (o algo parecido) que nos dió Danzig para estar en contacto: resulta que el abuelito tiene un pergamino capaz de reducir el altar a bits. Sólo tenemos que volver a Amok, en Fernando, y recogerlo. De nuevo tienes dos alternativas: patearte toda la distancia a saco, o usar un pergamino de teletransporte. ¿Que no tienes ninguno? Eso es porque no te has pateado la torre lo suficiente; si lo hubieras hecho habrías encontrado dos *Warp Scroll* en un cofre.

Pos ya está: Danzig nos dará el pergamino, que usaremos para desintegrar un poco el altar. Pero como somos más lentos que el caballo del malo, los demoniejos se nos han adelantado y se han llevado la llave. ¿Qué hacemos ahora? Ná, para aclarar ideas nada mejor que un poco de lectura: nos pasaremos por la biblioteca del castillo **Yrandai**, y leeremos un libraco sobre el círculo de Kliffoth ese y las respectivas llaves. Enresulta que una de ellas se llama *Adramelek*, y enresulta 2 (la venganza) que ese nombre nos suena (bueno, se supone). En efecto, al volver a la torre y examinar una especie de monumento que hay en uno de los sótanos encontraremos una inscripción tal que "En memoria del rey Adramelek de Chelestra". Rápidamente volveremos a la biblioteca para averiguar más cosas sobre el autor del libro, que resulta ser un tal *Stephen Dwell*, de **Ramada**. Bueno, era: una anciana del susodicho pueblo nos cuenta que el tipo este ya era bisabuelo cuando ella era niña. Pero pertenecía a una sociedad secreta de médicos de Aspen que aún existe: tal vez ellos nos puedan aclarar algo... si se dejan ver, cosa nada facil (por algo son una sociedad "secreta").

De vuelta en Aspen vemos que, efectiviwonder, nadie sabe nada de una sociedad secreta ("Ring, ring" "¿Es la sociedad secreta?" "Aaaah, eso es secreto"). Ah, pásate por la tienda de pergaminos, que te regalarán tres Warp Scroll.

¿Y ahora qué? Por inspiración divina se nos ocurre ir a contarle nuestras penas a Urdas Dees, quien nos busca un enchufe para encontrar a los médicos esos: sólo hemos de buscar a un tal *Ronzo*, y decirle que vamos de parte de Urdas. Pues venga. De vuelta en Aspen encontraremos a Ronzo (está en una casa que causa una carga de disco cuando entras), quien nos abrirá un pasaje secreto de su casa, que nos conducirá a un tal doctor *Ramzu*, un vejete centenario que es quien dirige el cotarro.

Nos



contará una batallita de tres pares de colchones sobre los druidas y las llaves, de la que sacaremos en claro lo siguiente: además de la desaparecida Lillith hay una segunda llave en Chelestra, precisamente la llamada Adramelek, que se encuentra junto al cadáver del rey homónimo en el mausoleo de Yrandai. Pues nada, convendría que la cogiésemos nosotros antes que los bichos, ¿no? Pues vamos pallá.

No es nuestro día de suerte: los reyes se han ido a Callahorn para ayudar a los ídems del susodicho lugar con no sé qué problema, y han dejado al príncipe *Kleitus Jr.* al cuidado del negocio. Este, claro, pone cara de poker cuando le pedimos a ver si podemos entrar en el mausoleo real a recuperar la llavecita en cuestión. Total, que él no puede tomar una decisión así y lo ha de consultar con su padre, por tanto hemos de esperar que éste vuelva del viaje.

¿Y ahora qué hacemos? Pues como siempre, vivir la aventura e ir probando todo lo posible e imposible hasta que por casualidad avancemos en el juoco, o bien seguir leyendo y seguir las indicaciones del gran Konami Man, que ya lo ha hecho por ti (¡¡tres semanas estuve atascado deambulando por Ysseria sin saber qué hacer!!). Atensao:

Primero volveremos a Amok, donde Danzig nos dará la primera llave, Thagirion, ya que a él de poco le va a servir ahora. Luego iremos a Port Fargo, donde el posadero nos cuenta que se pasó por allí un hombre de negro preguntando por el prota, el Joshua Silver, quien precisamente lleva un tiempo soñando con el susodicho hombre de luto, lo que hace aumentar el mosqueo de éste.

Después, así como quien no quiere la cosa nos da por pasarnos por Port Fargo, donde casualmente tienen problemas: según el alcalde, algunos hombres han desparecido y ha sido visto un bicho muy feo, un "fade" (¿un bicho que se llama "desvanecimiento"? Es que mi inglés...) en las animadísimas **Spooky Plains**. Pues nada, vamos para allá y nuestros amigos los ladrones nos dejan entrar en las cuevas y nos cuentan que el Fade está dandose un garbeo por allí. Lo encontraremos y mataremos sin problemas (bueno, un problemilla: paralizará a todos los miembros de nuestro grupo excepto a Joshua), pero antes de palmarla nos pegará el sermón (como ya es costumbre), y resulta que ya conoce a Joshua, pero le llama *Bayle Domon*... ahora sí que el susodicho no entiende nada.

Ya es hora de ir volviendo al palacio de Chelestra... que para variar, ha sido invadido por hordas de bichos a cual más feo (bueno, en realidad son todos iguales). En los sótanos nos encontraremos, no sin antes enfrentarnos a un par de monstruos más grandes de lo normal, al príncipe y sus colegas encerrados en la prisión del castillo. Ahora el andoba no se anda con tantos remilgos para decirnos dónde está el mausoleo: hay un pasaje oculto tras un trono en la segunda planta, que nos lleva directos. Pues vamos pallá.

Por los pelos: el demonio de turno, *Dhai'Mon*, ya está allí y tiene la llave. ¿Miedo? ¿Pa qué, pa cagarla? Pues a por él, que ya es hora de merendar. Tras acabar con él, Kleitus nos indica que la siguiente llave, Thaumiel, está en el palacio de **Panarch**, en **Callahorn**. Nos da un salvoconducto para poder salir desde el puerto de **Hereka** (saliendo del castillo a la derecha), y allá vamos. Una vez en Callahorn sólo nos resta esperar pacientemente a que salga el SD#13.



KONAMI MAN

Hola.

Me llamo *Juan Salvador Sánchez Bonnin Riera* para los amigos, y tengo una novia japonesa que se llama *Chiho Nakama* y que la quiero mucho. Desde mi y hacia vosotros en direccion al exterior os envio y espero recivais este pseudocomentario por que lo dicel *Marcos* de un juoco que vi en un monitor de 14 pulgadas.

Kpi Ball

Ramoniii... ke ya voy por la introducciooón... estás conteeentooo? ... a vaale.

Nombre de los que se llaman los que hacen el juego este: **Boh.ken**

Pero hombre, a donde vamos a llegar. Como un grupo puede ponerse nombre de fichero? con lo bonito que era lo de Cyber Touch... y encima seguro que no le pedisteis permiso al Ramoni para cambiarlo. Hay que reconocer que alguna ventaja si que tiene:

TYPE **BOH.KEN**

Pogramación: *Armando/ Ramones/Periscop/ Periskoskop*

Musicasas: *Jorryt nosekuanto (o noseke, no me acuerdo)*

Gráficos pequeños: *Suchan*

Gráficos grandes: *Airam*

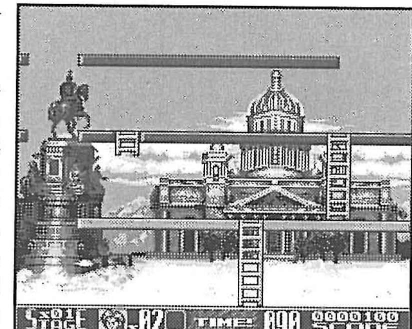


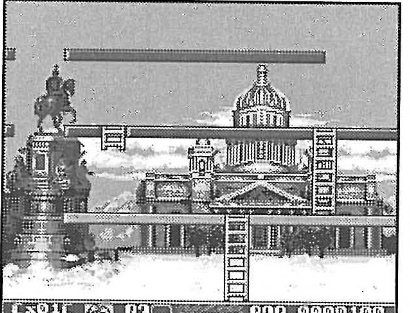
Os acordais del Pang? Pues eso es lo que estan haciendo.

...No, demasiado directo, le quita importancia. Os acordais ese jueeego que tuvo tanto exito? un tal ...Pang? pues no os lo vais a creer, pero esta gente (ahora el Lerma diria: *Estas bien sentado? estas bien sentado?*), esta gente, es que esta gente... que no que nada, que lo conseguiran hacer, pero que no les hagais ni caso.

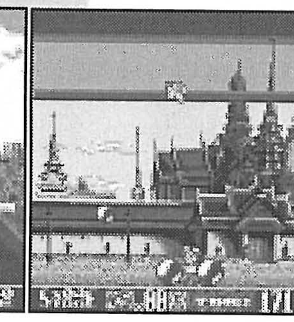
Pues algo asi pensaba a lo menos yo cuando vi la primera promo de este juego. Y resulta que un dia voy a ca'n Ramoni y me veo esta pedazo de.

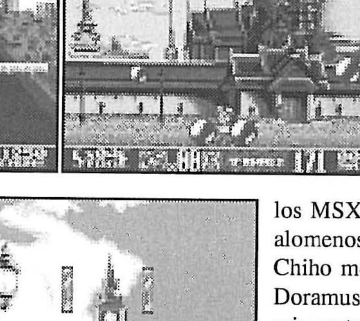
lios! Estos tios lo estan consiiendo!



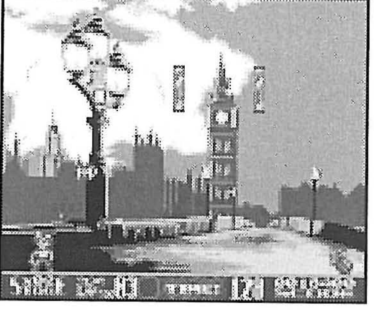


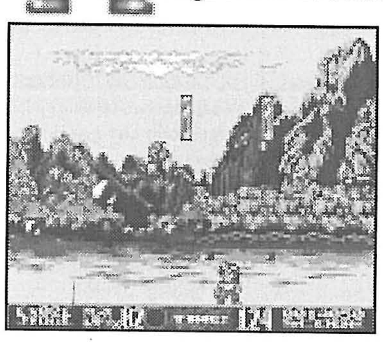
De hecho la promo en estion esta muy muy completa, ya deja ver que será idéntica a la máquina. Porque los gráficos están currados y los backgraund de fondo, siguen la misma tónica de representar distintos paises. Lo que no me acaba de llegar es el movimiento del prota, que por cierto este si que cambia respecto de la máquina. Lo que son items, bloques, plataformas etc están super super currados. Sobre todo los ítems, es que no notas la diferencia con la máquina. Lo de las bolas gordas rebotando, que parecía lo más difícil (una imposibilidad física para algunos), también está superado. Hay de todos los tamaños y la velocidad es también muy buena.





Ya cuenta con todos los ítems, hasta los pajaritos que explotan las bolas, aunque los dragones no los he visto. No me extrañaría no haber llegado, es tan difícil... os diría que me llego solo hasta la tercera pero me da verguenza. De todas formas cuando uno juega a las cinco de la madrugada no está en modo de alto desempenyo.





Esta versión también es musica-lizable (FM, MM, y hasta OPL4). Dado mi desempeño solo he escuchado la primera (supongo que por lo menos un par si que habrá). Esta en particular me llega pero no mata. Pa mi que si todas son como esta la cosa marchará.

No sabemos la fecha de salida, pero aunque está muy avanzado estas cosas son impredecibles. Esperemos que en la próxima Ru si no nos lo tienen acabado si nos podamos hacer con otra promo más more. Ah! se molvidaba, salta en todos los MSX 2 / 2+ / Turbo R con alomenos 64 Kb. Poseso que la Chiho mola y ah bueno, lo del Doramus bien, bien. Ya me hago mis cuatro redobles pero me faltan pies, y va que ya te hablaré de esto en un articulo questoy preparando de 200 páginas, o quien dice 200 dice 100 o ninguna... Pa que nos vamos a enganyar.

Ja!



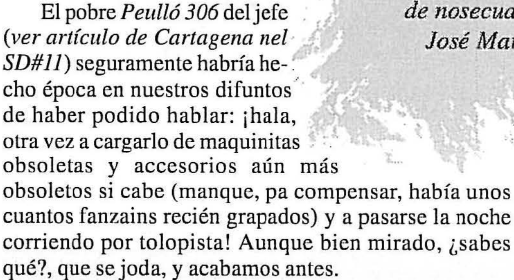












¡Saludos/as! Por 34 putas petas, ¿cuál es la forma más efectiva de es basuralona? ¡Pues huir lo más lejos posible, es clar kent! Y como me de nosecuala maquinita obsoleta china en madris, y de que dos grar José María Alonso (lo idem) tenían intención de acercarse por all histórica, por un simple detall

El pobre *Peulló 306* del jefe (*ver artículo de Cartagena nel SD#11*) seguramente habría hecho época en nuestros difuntos de haber podido hablar: ¡hala, otra vez a cargarlo de maquinitas obsoletas y accesorios aún más obsoletos si cabe (manque, pa compensar, había unos cuantos fanzains recién grapados) y a pasarse la noche corriendo por tolopista! Aunque bien mirado, ¿sabes qué?, que se joda, y acabamos antes.

En *Llérida* ocurrió una nésdota bastante curiosa y, hasta incluso, algo significativa. Enresulta que paramos para visitar a ***Angel Culla***, quien en el último milisegundo avisó de que no podría venir con nosotros (nosotros conocemos a un sujeto que hace lo mismo año tras año, y no señalo ninguna corbata). El caso es que estábamos en un bar charlando sobre nimiedades como el **ACCNET**, y en la tele estaba puesto el *canal plus*. Eran cerca de las dos de la idem, y como es costumbre cada viernes en esa cadena a esa hora, empezó un interesante documental sobre las costumbres reproductivas del homo sapiens.

- Oye Ramón, ¿qué hace esa señora con el periscop de ese señor?

- ¿Que qué? ¿Dónde...? ¡¡AAAAARGH!! (infarto por la impresión de ver semejantes imágenes en semejante lugar -y por la falta de costumbre, todo hay que decirlo-)

Mientras ***RR*** y yo nos culturizábamos con tan instructivo documental, ***Angel*** y ***JM*** seguían discutiendo de modems y demás (¡¡pa mi que no son humanos!!). Lástima que al camarero se le cayó el dedo en el mando a distancia y cambió de canal "sin querer"... en fin, que gracias a tan desgraciado accidente nos decidimos a se-



:apar de un barsa-madris a punto de perpetrarse en plena
enteré de que el fatídico día había una reunión de usuarios
des figuras tales que Ramón Ribas (alias ya sabeis qué) y
, pues me uní a la expedición. Además esta ru iba a ser
' que ya os contaré.

guir nuestro periplo.

Qué más... ah sí, que la frase más oída de la noche fue "*¡Oye, que yo también tengo largas, ¿eh?!*" de boca del jefe (parecía que se habían puesto de acuerdo todos los demás conducteros pa deslumbrare). Ah, y también aquella de "*¡¡Que no conyio, que no te dejo conducir!!*", pero esta ya es clásica (yo insisto, a ver si algún día se equivoca y me dice que sí...). Y que esta vez ya teníamos experiencia y sólo tardamos una hora en encontrar la calle Camarena.

EN LLEGANDO (¡Por fin!)

La verdad es que no es muy agradable patearse (o mejor ruedearse) 600 Km de un tirón y que lo primero que veas al salir del coche sea el feo careto de **Rafa Corrales**, pero en fin... (*¡Eh tío, que es secta! ¡¡No, con el expansor no!!*). Pos eso, que llegamos justo a la hora de presentación de los expositores, las 9, y... y éramos los primeros. Bueno, así pudimos montar el stand con tranquilidad, aunque surgió algún problemilla logístico finalmente solucionado ("*Oye Ramón, que si metemos el carrito en el ascensor no cabemos nosotros.*" "*¡Conyio pos nos subimos encima del carrito, questá vacío!*" "*¡Ah claaaro! Qué listo eres...*")

Entonces me atreví a hacer la pregunta.

- *Oye Rafa, ¿es verdad que van a venir... **Ellos**?*

- Sí, sí, llegarán en cualquier momento.

- *¡No puede ser! ¿Aquí, con nosotros? ¡¿Ellos?! ¡¡Es imposible!!*

- ¡Que sííii pesao!

No podía creerlo. Iban a venir ***Ellos***. Se iban a dejar ver, hablar y hasta incluso puede que tocar, ¡y yo estaba allí para pasar a la historia! Salí de mi ensimismamien-

to cuando un grupo de enfervorecidas japonesas veinteañeras se abalanzaron sobre mí con objeto de pedirme un autógrafo, y algunas hasta incluso un hijo (ay no, espera... esto último es lo que soñé hace un par de noches. Perdoncio.)

Empezó a llegar gente rara. Uno que no paraba de decir no sé qué de un *telescop* o algo asín y no sé cualo de *Camboya*, otro que pretendía haber hecho el *Sonic* pa maquinita obsoleta pero yo sabía que había un PC con Windows (TM) escondido debajo de la mesa, uno que cuando le preguntabas el nombre te contaba que *David* se levanta muy temprano, unos que pretendían hacerme creer que habían venido desde *Granada* en un forfiesta... yo por supuesto no tenía por qué tratar con la plebe, así que me dediqué a montar mi stand sin más triboyas previas. Y no dejaba de pensar en que vendrían ***Ellos***.

Y fue entonces cuando me apercibí de que en la mesa de al lado había tres sujetos montando no un stand, sino ***Un Stand***, con paredes (¡sí, sí!) de tela sobre armazón de madera, tela a juego en la mesa, carteles gigantes, la reostia de discos y revistas, sólo faltaban los focos y las japonesas...

No me lo dijo nadie, pero no podían ser otros. Eran ***Ellos***. Eran... oxtia, es que es muy fuerte pa decirlo asín de repente. Tengo que mentalizarme y concentrarme. Una japonesa, dos japonesas... ya. Allá voy.

El-7-de-marzo-de-1998-en-la-ru-de-MSXistas-de-madris-se-contó-con-la-presencia -en-persona-de ¡¡¡¡¡ **CLUB HNOSTAR** !!!!! ¡¡Los tres hermanos Tarela estaban allí!!

¡Arf, ya lo he dicho! Increíble, ¿veridez? Pues es cierto. Cuando me atreví a acercarme a ellos (es ques muy fuerte ir asín de repente) les hablé y les toqué, ¡y eran de verdad! Increíble 2, L.V. Ya puedo morirme tranquilo. Bueno, aún no, antes he de matar al SaveR, por cabrón (¿o creíais que ya le había perdonado? Pues va pa largo...)

LOS STANDS DE UNA P??? VEZ

Además de Ellos, también estábamos los mortales con nuestros respectivos stands, y por su cargo que los voy a enumerar/comentar/alikatrapar. Empezando por la puerta tenemos algo asín como...

MSX POWER REPLAY

En este stand había una cosa muy feeeea muy fea, que hasta parecía un PC, pero que de hecho se trataba de un prototipo del MMSX. Bueno, en realidad era un prototipo muy prototipo, pues era poco más que una placa de 8235 + un expansor de slots enganchados en una caja de PC y usando también un teclado de PC. Pero lo bueno es que tenía puesto el Metal Gear (versión ROM) y sacaba errores por la pantalla... en fin, aceptaremos prototipo como predesarrollo propenso a errores que se corregirán en el futuro. Para más detalles pásate por la página 89 del SD#11.

Sin salir de este stand podíamos encontrar cosas más interesantes: los CDs recopliatorios XTORY I & II, Hintel Animate (con videos mangueros pa PC) y dos Power CD que me compré: Falcom Perfect Collection y Snatcher Battle. ¿Power loké? Pos pistas de música y datos arrejuntados en un mismo CD: en el del Snatcher por ejemplo tenemos todas las traducciones del Idem y el SD-Idem realizadas hasta la fecha, así como las músicas SCC de los juegos y algunos MIDIs. Y por sólo 1500 P.P. Os recomiendo que os lo aconsejeis.

También había un turbo grande en venta por 60 miles de P.P. (ooooh qué pena, yo ya tengo uno...) y también se suponía que Trunks debía estar en este stand, pero... al final hizo de tránsfuga y se instaló con los de Ñaca.

ANALOGY

Este stand fue inaugurado por votación popular con dos grandes superéxitos muscales de sobras conocidos por vosotros: Ramoni1 y Ramoni2, que despertaron la admiración de la concurrencia. Ejem, que más de uno dejó el suelo limpito al revolcarse en él de puro descojone.

Los que teníamos ansias intelectuales podíamos mantener conversaciones de alto nivel con el señor Pazos, como por ejemplo esta que Io tuve el honor de:

- Oye Néstor, ¿cuántas líneas de código tiene el NestorBASIC? - Pues unas 10000. - ¡JA! Eso es lo que tiene el juego que mestoy haciendo ahora, y sólo acabo dempezar. - Falen, pero tú no sabes hacer músicas decentes. - ¡Y una ídem! ¡Si ganas los concursos es porque tienes al jurado comprado! -

¡¿Pero cómo osas...?! ¡Oye, que yo también tengo largas! - Sí, pero yo la tengo más larga.

En fin... que lo más curioso de este stand era un Sony G900 que al final no se vio (o no vi) funcionando y toda la parafernalia SCSIera que el Pazoses tenía montada (que si jardisduro, que si ZIP... ¡cuidado JM, la competencia!). Lo más significativo eran los EVAs mostrados, que siempre dejan hecho polvo al personal, y los Sonykes y Head Hunteres a la venta. Por ciertamen, he de resaltar lo contento que quedó don Pazos con las fotos suyas que usamos en el SD#11, vamos que no sé por qué no me rompió su turbo grande en la cabeza.

HNOSTAR

En representación del club Hnostar estaba... ¡oxtia no! Perdoncio, es la costumbre. Esta vez estaban Ellos en persona. Peazo de stand profesionalizable estilo Informat que se montaron, nos dejaron a los demás a la altura de un SaveR cualesquiera. Amo a ver si me acuerdo de to lo que tenían (bueno, en realidez lo tengo apuntado): Chenostares nuevas y antiguas, el CD Energy from MSX, el Tetris 2, el Video9000, carcasas de Moonsound y GFX9000, cosas varias de Miri, un Akin, diversas demos musikalizables, Future Diskios, un interfaz Nice Mouse, un Oracle, Sunrise Magazineses, un expansor de Ciel que no vendían (snif...), y algo que seguro me dejo, ¡arf! Muchas cosas, pero Manolo (Pazos) se dió cuen de que cometieron un fallo imperdonable: ¡no trajeron azúcar! ¿A quién se le ocurre?

Lo más more era sin duda el Video9000, el digitalizadero para GFX9000 que pude ver en acción. Os juro por los 60 millones de japonesas existentes que no se distingue la imagen digitalizada de la original de la cámara, es intriboyable. Admite entrada RGB y AV, y creo que alguna más que no me enremiembro, y graba en formato BMP entre otros. El problema... bueno, tienes que enviar el GFX9000 a Holandia + 45000 P.P. para que te lo instalen tolo junto en una caja muy bonita... y si no tienes GFX9000 no tienes más que acoquinar 90000 P.P., si no he calculado mal, pa que ten envíen todo el arrejuntome. ¡Conyio, eso es la mitad de un billete avionero a Japón!

Las cajas de Moonsound tienen truki: con un par de modificaciones van de placa madre para alojar las ampliancias memorísticas de Padial. Yo les pegué el timo del siglo: les cambié un Technical Handbook por una cajica destas, pero en realidad lo único que había en el disco era un virus nuclear para Macintosh que, además, emite ondas electropatéticas que borran el jardisk duro de los MSX que se encuentran en los alrededores, ¡JA JA JA (risa de villano PCsiano)! (¡Hola amigos, soy coco! Este párrafo es seeeecta...)

Como venganza, consiguieron que me suscribiera al Future Disk: 2600 P.P. por seis números. Igual mola y todo...

CLUB MESXES + MSX MEN + AAM

¡Uró! ¡El stand más largo de toda la! Sin duda lo más interesante del mismo era el MSX2 Technical Handbook en formato disketekete que el gran Konami Man vendía a sólo 500 P.P., seguido muy de cerca por el SD MESXES 11 recién salido de. Luego también había cuatro tonterías de MSX MEN como son el Bomberman 2, el Be Bop Bout (no lo compreis, es injugable), el Notos CG Collection, el Amaterurism idem de idem, el Dark Voyage y algún Pentaro que se le cayó por allí al Zorista. Por cierto, que el susodicho individuo pretendía vender una Game Boy y me colocó la cosa esa al lado de los SDs, espantándome la clientela cosa mala. No la vendió, claro, pero al menos los kikos de Padial estuvieron entretenidos (por poco la funden...)

En un rinconcillo estaba JM Alonso con su tinglado, qué os voy a que todavía no. Esta vez acompañado de un ACCNET y haciendo demostrancias del COMS6. Vendía jardisduros SCSI de 573 megas por 5000 P.P. (SIN terminadoooores), y también tenía un portatil, pero aceptamos barco porque era para guardar las fotos hechas con su cámara digitalizable. Y si la cosa salió bien por aquí debeis tener en primicia unas fotos de los Tarela.

Curiosidad significatica: JM me arregló la disketekera del turbo grande untando la correa de la misma con no sé qué líquido pegajoso especial pa estos menesteres. El caso es que funciona. ¡Gracias hombre!

ETERNAL

¡Más CDs, que siga la lucha! En concreto, dos recopilatorios más more: MSX CD Collection y Martini & Tashini one, deste último me hice con una copia. Más: croquetas como el FMSX (blergh...) + juegos pal mismo, por 200 P.P.; selección de midis mesxesianos, diversas demos DP a veinte durillos (con el campotraviesa final no me compré ni una, si seré SaveR), cintas de música falcomiana, y una disketekera externa con controladora por 10000 P.P. que no me compré porque mis recursos de sistema eran arriesgadamente bajos, y no era cuestión de colgarme allí

enmedio. No me quisieron dar/vender la camiseta de la ru de Carta de gena (pero si es nif...)

PADIAL & FAMILY

¡El stand más duro ataca de nuevo! (¿lo cogeis? Leedlo en inglés). Esta vez un poco escasillo: había expansores (con cable de medio metro, 25000 P.P., ¡argh!), el adaptador para teclado de PC a 7000, y las ampliancias de 1 y 4 megas (5000 y 10000 P.P. respecticionalmente), que ya estaban reservadas pero al final pude hacerme con una de 4 megas (esta vez sí funciona). Fijaos qué cosa más curiosa: las ampliancias de Padial no funcionan bien cuando las conectas en un MSX con un expansor de Padial y un adaptador de teclado de Padial. Estee, nunca había oído hablar de la autoincompatibilidad...

ÑACA

No, no era el stand de los bocadillos sino el del club mesxesiano que hay por ahí abajo. Se anunciaba el próximo lanzamiento de un CD recopilatorio con todos los crakeos y versioneos de Martos, por 900 P.P. más gastos de periscopeamiento. Puede ser interesante...

Usuario emulando Circus Charly... lástima que no salga el redactor jefe partiendose los piños en el time=time+1...

También trajeron un teclado musicalizable ke te kagas, que una vez conectado al puerto MIDI del GT que trajeron sonaba ke te vuelves a idemear. Y cuando el Morente aporreaba el teclado no veas, parecía que sonaba música y todo. Ah, y por aquí estaba Diosleayurda trucando SCCs, y yo que me volví a olvidar de traer uno, cagon tó.

SEGUNDA MANO

Un poco pobretón este stand, pero haberlo, habíalo. ¿Y qué habíalo? Pues un 8235 convertido a doble cara por 15000 P.P. (¡doble cara es la que hay que tener pa vender un MSX2 a ese precio! (eh, kes secta, pero tenía que soltar el chiste o reventaba)), un Aladin de Rafa que consiguió vender tras múltiples rus intentándolo (¿os suena la historia?), una impresora Philips, un teclado para 8250/8280, una disketekera externa, un Pumpkin Adventure 3se y una cajota de PC. No había ningún pestium pero habría molao...

Y en cuanto a stands ashó es tot, pero a eso de las 12 empezaron las

PRESENTANCIAS

Empezaron los Power Replayenses hablando del MMSX. No tomé nota de lo que dijeron, porque supuse que sería lo mismo que contamos nosotros en el SD#11. Si no es así ya se quejarán.

Aluego, los ñaquenses presentaron un algo que pretendía ser una promo del Fire in the Sky. Má o meno se trata de encerrar a dos playeros en una pantalla de maquinita obsoleta, darles un disparome y un robotijo a cada uno, y a ver quién se carga antes al otro. Curiocizícimo.

More. El Pazoses no escarmienta y ya está haciendo otro juoco, el Puddle Land, similar al Bubble Bobble, que espera tener acabado este verano (chaval, pues si te vienes a >K te veo programando en el ambodris). Después, mediante una invasión descarada, Armando Periscopez presentó en este mismo stand una nueva promo del Pang, ya con gráficos de fondo y tolo.

Seguidamente les tocó a Ellos. Basicamente hablaron del Video9000, de la suscripción a Futute Disk, de que vendían las ROMs del PowerBASIC pa MSX2 a 1000 P.P., y de que el The Lost World ya casi está acabao, pero faltan las músicas munsaun. A destacar que los autores quieren que los Chenostares se hagan cargo del manual, y quieren que sea tan profesionalizable como la revista. Y yo me askeo: si el PA3 ya costaba 3600 P.P., ¿cuánto costará este juoco con tanta croqueta? Yo ya tiemblo... De tolas formas ya tengo ganas de que lo acaben.

Que siga la lucha: tras mi fastuosa presentación del SD#11 y el MSX2 TH, el Riboide presentó sus croquetas, así como el Fighters Ragnarok (futuras aplicaciones



distributivas) y el Nuts (idems programativas). Es curioso lo inocente que es la gente, pues vendí todos los THs.

La última presentancia fue la de Padial, hablando largo y tendido sobre el proyecto Z380. No presté atención porque pensaba que diría lo mismo que en Barcelona, pero después me apercibí de que en aquella ocasión de lo que hablaba era del expansor de 32 bits... ush... bueno, no creo que por esto nos dejen de comprar la revista, ¿no, capi?

ACABARANDO

Iluso de mí... pensaba que me libraría del furgol, pero eso es lo que estuvimos viendo en el hotelucho en el que nos alojamos los AAMeros para pasar la noche. Tras el idem nos fuimos a un chino, por supuesto, y dejé pasmado al personal con una fastuosa demostración del uso de los palillos culinarios. ¿Tenedor? Eso es pa los pobres...

Al día siguiente nos golvimos pa BCN, y es entonces cuando me apercibí de que el viaje me había salido por 34000 P.P. Qué honor... snif...

EN ZARAGOZA NO COMEN

Y ahora la parte que yo más odiaba en el colelli cuando tenía que analizar un texto/libro: la opinión personal. Endeboreham, las conclusiones que el menda se saca de la manga con respecto a son tal que estas:

- Alguien dijo que ha sido una reunión de expositores. Hombre, no tanto... pero casi. Yo calculo una asistencia de unas 40 personas. ¡Y sólo vendí diez SD#11s! ¡¡Tongo!!

- Como siempre, se vieron muchos proyectos de soft españolesco que nos perfilan como una superpotencia en el ámbito de la informática obsoleta tal que bla, bla... luego falta que cuando estén acabados la gente los compre, calro. Así que de la forma más sutil que se me ocurre te pido que apoyes el soft nacional: ¡¡COMPRA!!

- Es curioso el boom de CDs recopilatorios para maquinita obsoleta que se vive ultimamente. No está mal la idea, pero me pregunto si hay coordinación pa evitar la repetición de contenidos (lo dudo).

- Está demostrado: si arrejuntas un Konami Man, un Ramones y un Pazoses la secta está asegurada. ¡Lo que te vas a perder si no vienes a Mallorca este verano! Por certido, que parece quel J.A. Morente (otro que tal) también se apunta a la secta veraniega.

- Los Tarelas no son nada sectarios. Pero NADA. No es una crítica, claro; cada uno es como es y nosotros a veces hasta nos pasamos (pero poco). ¡Pero es que no quisieron ni darme la consabida patada en los dientes! Tiemblo sólo de pensar qué pasará si van a Barcelona en mayo y se topan con el Mato o el SaveR (¿la unión de materia y antimateria no producía una explosión nuclear o algo así?)

- En Zaragoza no comen. ¡Lo que nos costó encontrar un restaurante pa papear en el viaje de regreso! Eso sí, endemientras buscábamos nos topamos con un par de sex shops, a los que no entramos por entrar en conflicto el material allí expuesto con nuestras ideas morales (y porque era domingo y estaban cerrados).

Bueno, resumiendo, que estuvo bien. Pero a ver si vigilamos que la próxima no coincida con un partido furgolero, sobre tolo si es un Basuralona-Mierdrid, ¿eh Rafa?

**///// KONAMI MAN **

ANEXO:

MICROENTREVISTA A CLUB HNOSTAR

- Después de tanto tiempo sin dejaros ver el pelo, ¿qué os ha decidido a venir por aquí?

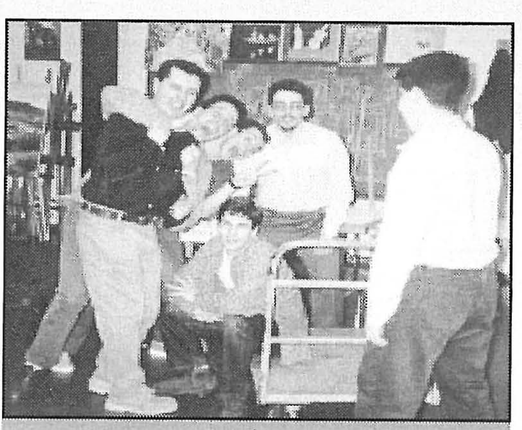
- *Hombre, pues que ya iba siendo hora, ¿no?*

- Ahora que MCCM ha desaparecido, si haceis la revista en inglés arrasais en Holanda; ¿os lo habeis planteado?

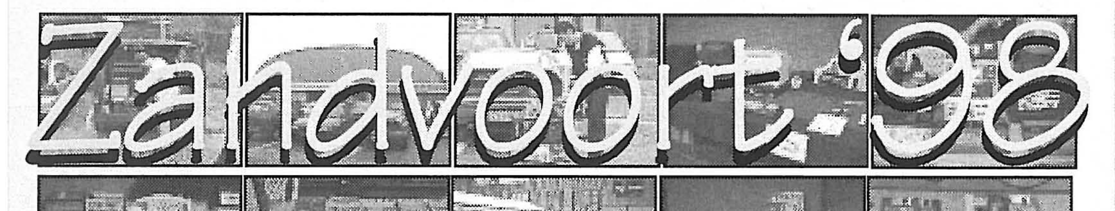
- *No, porque entonces dejaríamos colgada a la gente de aquí.*

- Me dejareis hacerme una foto sectaria con vosotros, ¿verdad?

- *Je, je... no lo vas a conseguir.*



Lo conseguí, aunque fuera a la fuerza...





Esta será la última feria de MSX en este lugar. El «Pellikaanhal» será derruido en breve, así que tendremos que buscar otro local (y esperamos encontrarlo).

Este año hubo menos gente que avisó de su asistencia, pero como en anteriores ferias, hubo quien vino en el último momento posible.

Cuando llegamos a *Zandvoort* el sol brillaba y nos pusimos directamente a montar el stand y colocar las cosas. Martijn tuvo problemas con el traslado de material, resbaló y se le cayeron unas cuantas cosas... Sabíamos que sería la última reunión en este local, así que hice unas cuantas fotos del exterior del edificio (para recordar).

La semana antes recibí una lista de gente que exhibiría. Echemos un vistazo:

Computer Gebruikers Vereniging. Promocionaron su club, pero este club trata también bastante sobre PC.

DeltaSoft. Vendieron un montón de programas caseros y demos. Su más novedoso proyecto, «Thunderbirds are Go», parecía prometedor. Esperan presentarlo en Tilburg '99.

FutureDisk. Tenían, cómo no, su famoso diskmagazine, así como algunos juegos de segunda mano que se vendieron al mejor postor.

Klaas de Wind (MCFN!) Sólo vendía hardware de segunda mano a precios bastante bajos.

MSX Club Drechtsteden. Además de promocionar su club, tenían el mismo problema que CGV: demasiado PC!!!

MSX Club de Amsterdammer. Vendían hardware y software. Andries Minnaard también estubo allí. Nos ayudó a terminarnos el F-Nano2 «network» (sabe japonés!).

MC&CM. Aún vendiendo viejos números de su revista y programas. Nada nuevo.

MSX Gebruikers Groep Zandvoort. Vendían hardware y software usado para MSX.









MSX-NBNO. Aún muy activos en lo que al MSX se refiere, promocionando su revista (buscando nuevos subscriptores!) y vendiendo cantidad de material: manuales técnicos, la revista de los Hnostar, Fighters's Ragnarok, F-Nano2, Unreal World 2 y muchos más.

Paragon Productions. Enseñaban su nuevo juego (aún no acabado) llamado DOME. También vendían juegos anteriores: Bomberman y Construction Craze.

Sargon Sargon lanzaron Defender 6 y mostraron una versión previa de su próxima demo que se llama Twisted Reality 2. Se pudieron ver también algunos ejemplares de diskmagazines más antiguos.

Second Foundation. Una gente de España, mostrando el nuevo hardware de Padial. Ofrecían CD-ROMs de MSX Power Replay.

Stichting Sunrise. Por fin hubo algunas noticias sobre el interfaz IDE. Con la nueva BIOS funcionaba mejor, pero aún están ocupados con una nueva versioón. No hubo juegos. El Core Dump todavía no estaba listo!!!.

Surrec Surrec. presentaron su nuevo disco musical: Musix Dizk 4.

Totally Chaos Team. Vendiendo su diskmagazine TCI y promocionando el MSX-Info Blad. Rinus también vendía diferentes cables para conectar el ordenador a monitores, etc.

Zondag (mejor conocido como Omega). Estubo vendiendo su último producto: *PURE*. El menú de su disco de música estaba ya terminado. La gente que compró este(os) discos en Tilburg tuvieron un nuevo disco 1.

Nos parece que hubo más expositores que el año pasado. No demasiados, pero aún más que el año pasado. Eso es lo que cuenta. No hubo muchos programas nuevos (o nos los pasamos por alto?).

Esperamos que los organizadores encuentren un sitio nuevo para el próximo encuentro. **Allí estaremos!!.**

Mari Van de Broek

New Secta Mesexe.

*Tranquilos mis fieles seguidores, vuelvo como tiempo ha no lo hacía, con un punyao y medio de novedades, cotilleos, o simples desperdicios ideológicos cualesquiera. A ver si por una vez se cumplen los planes y os podemos ofrecer la genuina **SECTA MESEXE** con un nuevo formato (esta es la **NEW SECTA MESEXE**, Ramoni ojo con los títulos), y de esta forma por fin tendremos las cosas como tendríamos que haberlas habido hace unos 2 ó 3 números.*

La primera noticia se refiere a mí. Así es amigos, por fin confluyen en un sólo cuerpo la técnica velocística más avanzada junto con la más completa sapiencia físico-cuántica para dar lugar a un nuevo ente, que ha de ser, forzosamente, el repartidor de pizzas más mejor jamás conocido. Ya, ya, reíros, reíros, aprovechad ahora que mis grandes cualidades junto a mi irresistible magnetismo personal todavía no encuentran la forma de expresarse en su totalidad, ya que por ahora los clientes no son capaces de percatarse de ello, cuando lo correcto sería que al abrir la puerta y verme quedaran deslumbrados por semejante compendio de virtudes, y desearan icso facto que fuera yo el marido de su estupenda hija y el destinatario de sus millonarias herencias. Pero de momento tengo que conformarme con tener que hacerles una fellatio por una miserable propina de cinco duros, cuando no me abren la puerta pistola en mano y me desvalijan de pizzas y pasta (pasta de dinero, no italiana), si lo sé antes escupo en la pizza (¡bueno! ¡cómo lea esto la jefa!). Al menos mientras llega el día en que pueda mirar a la gente directamente a los ojos, puedo desahogarme cuando el cliente con grandes gestos como de merecer una explicación me pregunta que por qué he tardado tres cuartos de hora para recorrer dos manzanas, es entonces cuando le contesto «es que el perro había cogido la pizza y no vea lo que me ha costado quitársela de la boca» o «suerte ha tenido



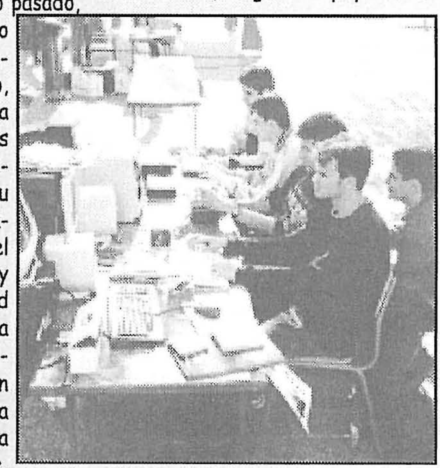
de que nos hayamos dado cuenta de que el cocinero la había tirado a la basura, que si no» y cosas así... Ante mí se abren ahora nuevas expectativas de progreso, nuevos desafíos, nuevas preguntas: ¿hasta cuándo seré capaz de soportar el estar parado en un semáforo en rojo a las once y media de la noche en una calle desierta? ¿cuánto me durarán los espejos? ¿qué mote me cojo: Semaforo's Jumper o quizá Law's Destroyer? ¿alguien sabe a que provincia pertenece Villanabo de la Cogorza? ¿acaso puede un ano dilatarse hasta alcanzar los 10 centímetros de diámetro? «Oye, ¿y qué tiene que ver esto con el MSX?» Esteee... sí... pues que siempre llevo al MSX en mí corazón de puerta en puerta, favoreciendo así su difusión social... eso mismo... hale, ¡viento!

Por cierto, tambenne el Armando Pérez Ese trabaja repartiendo pizzas (o intentando repartir pizzas, como si no lo viera) lo que podría dar lugar a un debate sobre quien es menos malo, debate estéril a todas luces, pues la victoria ha de caer indefectiblemente de mi parte (o sea, ¿qué yo gano de malo?).

Pero ahí no acababa dempezar la cosa, por que también el Ramoni tiene un trabajo «¡¡Pero si todavía es un ninio!!», y amore tambiéntambién uno acorde a sus posibilidades: ni más ni amenos que de cargador/descargador de sacos descayola y de cachivaches que pesen un punyao a pleno sol o, en su defecto, bajun techo duralita desos que se calientan lo exigible. «¿Por qué acorde a sus posibilidades? (¿Ans?)» pues por quel Ramoni aúna en sí mismo lo mejor de las técnicas judoka-metacarpianas para ejercer precisos desplazamientos de la carga, junto con el aborregamiento típico de su edad para cargar los sacos el solo (a pleno sol, no olvidar) mientras el jefe se va a hacer unas tapas con los clientes... ¡JUA! ¡JUA! ¡JUA!... (aquí viene un chiste desos tan malos de «Capitán, Capitán, ¡qué tijeras más grandes tienes!», ya sabeis ¿no?)... digooo... junto con la energía inacabable propia de su juventud para un trabajo bien hecho (¡aire!).



¡Pero no todo son miserias en la vida de cualesquiera mesxesiano man! Sin ir más more alejos hemos repetido lo del stand de MSX en la diada de la UIB (ver SD #10 o algo), con tool rollio ese de la difusión social del MSX y bla, bla, bla... y hemos salido otra vez not only indemnificados but also afavorecidos, ya que acoquinamos un éxito sin precedentes de no ser por el el añio pasado, bueno, la veridez es que hubo un ligero píxel de menos gente, aunque tampoco mucho, pero sin en cambio sí había personajes con jota de más more revelancia (...) socialista y comunista, como el meu señureto de cuántica y mecánica teórica, los amigotes del Ramonijo, chicas guapas, y miles de premios, la verdad es que fue un poco más mega familiar o algo, no por que viniera poca gente (vino un montón), si no por que amucha gente que vino por la maniana volvió a volverse por la tarde, ya que nesta vez el SaveR no lo acaparó todo con su turbor (aunque no pudo resistirse a poner un par de juegos por no gráficos) y la gente venía y te dezía cosas cuales estas «¡Ottia tío! ¡Todavía estais aquí! Ponme cosas, ponme, que molan...» «Parece mentira que sin multimedia puedas tener un BASIC...» «Como te vuelva a pillar mirándole las piernas a mi chati te voy a endosar una galleta que te vas a enterar...» y cosas por lestilo. Tampoco nos libramos de sucesos parasifrásticos desos, como quel SaveR nos dejó el turbor para tenerlo por la mañana (él vino por la tarde), aunque no acababa destar muy convencido (más bien estaba sinvencedor, ¡jajajajaja! ¡qué ingenioso que los soy! ¡jajaja! ¡podeis enviar los cheques a la dirección del club, puestos a mi nombre! ¡gracias!). Pero sin negarlo dos veces, lo más mega de todo es una demostración exigible de la a veces discutida labor social pro-difusión MSX ejercida por el Club: enresulta que a los dos días destar yo batiendo records en el repartimiento de pizzas (hasta cuatro retrovisores me he llegado a cargar colándome en un solo semáforo...) coge una paya de la



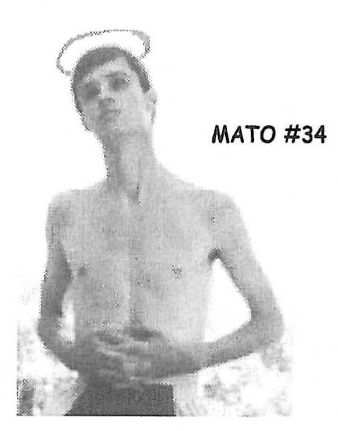


pizzería y me dice «Tú estabas en la diada de la universidad en la mesa de los ordenadores MSX, ¿no?»... va chavales, reconoced que os ha dejado ano-da-do-nados o eso... Enresulta que le sonaba mi cara y un día un tío al que le grabamos cosinyas que trabajaba en la piezería me vio y se lo dijo... Poco a poco el MSX irá expandiéndose sin remedio por toda la población... lo veo... es inevitable. ¡Qué passsada! Cada vez que lo recuerdo todavía memociono y no puedo evitar que se mescapen un par de cuescos... ¡qué emoción! Hale, un Save y a otra cosa mariposa.

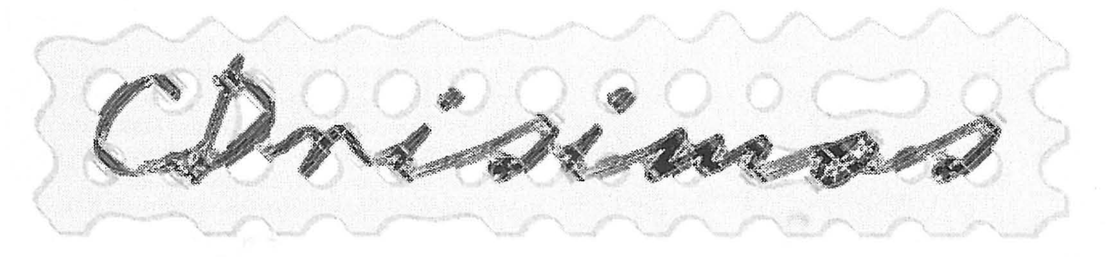
Vamos a seguir con la campania «Dame un MSX, ¡cabrón!», sí hombre, que un día llueve y te apetece irte con la bici hasta el Kilimanjaro ese pa sentir en tus carnes el sabor de la aventura, pues le pides el coche a un amigo y así no te mojas, y de paso te vas por las casas de tus amigos pidiéndoles si tienen cosas inútiles y viejas como un MSX2 con disco o similar, que na que tú les haces el favor de tirárselo a la basura. Pero no, por que eres malo, eres un embustero de tomo y de lomo, y te coges la maquinita obsoleta y te la llevas a tu casa, pero ahí no acaba la cosa, por que seguro que eres tan poco persona como para ir a casa de otro amigo y de repetir la jugada, con huesos como «...no, si es por hacerte un favor, por que pa lo que vas a sacar por esto...», y coges el MSX y te lo llevas otra vez. Y luego, cuando le has devuelto el coche, seco de gasolina, al primer amigo que ha salido, fijo que eres tan desgraciado como para desmontar los MSX, y limpiarlos, revisarlos, y finalmente, guardarlos en tu cuarto, cerca de tí... por que un MSX es para siempre... aunque hay que tener en cuenta que las cosas funcionan hasta que dejan de hacerlo. En definitiva, tú lo que eres es un MSX hombre de los auténticos... ¡pedazo cabrón! ¡qué ese MSX es mío! ¡que yo lo vi antes! ¡Aaamos...! Aunque probablemente no seas tan desgraciado como el que me vendió mi segundo Mishubushi, que con la postura de que al fin y al cabo a él no le molesta en su cuarto y el que lo quiere soy yo, en vez de vendérmelo por 15.000 púas me lo vendió por 18.000... aunque también es verdad que al tío de la organización de la diada, esa de por ahí arriba, que se ocupaba del estand MSX le saqué su F700 con ratón y todo por 10.000, y su impresora Sony M09 con el Andorogynus (¡con caja y manuales!), el USAS (¡lo mismo!) y el Vampire Killer (nada) por 5.000, por no hablar del Exerion (juego en cartucho pa MSX1) que el Ramoni y yo compramos en el baratillo por 125 petas. Pero lo mejor de todo es que un amigo de clase me diga que el tiene un 8235 que no emplea y que si quiero me lo da, y que al final me dé: el 8235 (tuve que cambiarle la correa de la disquetequera), una impresora 1431 MSX (la Philips negra), un Commodore 128 con unidad de disco, un Commodore 64 (kaput) con otra unidad y caset, una impresora pa Commodore, una carretada de juegos pa MSX, Commodore y un punyao de jo hi estic, aunque pal MSX sólo tienen un botón. Cágate. Todo esto gratis total... Amos, que si alguien quiere un joystick (sólo un botón) que se haga cargo, que todavía está a tiempo antes de que empecemos a tirarles piedras, ainnas que nos lo diga, y ya se lo enviaremos (¡al menos que nos pague los gastos denvío!) o que se lo llevel Hnestor. Todo lo demás ya tiene dueño... ¡je je! ¡Espabilad nenes y salid la calle a olisquear algún rastro!



Y paso ya describir más nada. Al final la cosa ha quedado poco sectaria, pero tranquilos, por que en este número ¿sí? tendremos la auténtica SECTA MESEXE, y si no siempre nos queda el Hnéstor y sus futuras aplicaciones... pero eso nel próximo número, qe saldrá un anyo destos. Hasta pues, ***¡hasta incluso!***

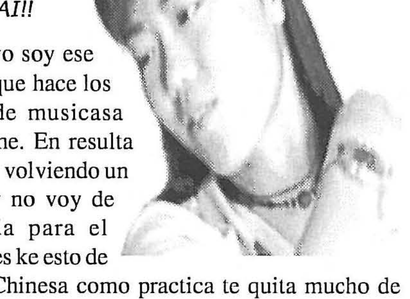


MATO #34



YS I·V. Sound World Perfect collection Vol.3

With the colaboration from AI!!



Hola, yo soy ese tal SaveR que hace los artículos de musicasa paral fanzine. En resulta que mestoy volviendo un maleante y no voy de hacer nada para el fanzine. Y es ke esto de tener una Chinesa como practica te quita mucho de time=0. Por eso pocos artículos míos vais a poder leer en esta revista (Eso es una ventaja?). Nada, que aquí está **AI KITAYAMA** para resolver estos poblemas. En la noche de la decadencia nada menos, se ha prestado a traducirme algo sobre este CDrisimo. Joder AI! que son las 12:25!!!!

Venga, Ikou!

Pues vamos a decir cuatro cosas del CDrisimo este. Lo que os preguntaréis es: Por que cojones comentas el volumen 3? Y el 1 y el 2? acaso nos has tomado por lectores ininteligentes (Esto es lo que me dice la nueva BIOS que le he puesto al HD). Pues que solo tengo este... perdonadme, vale? venga... En total los tres CD's cuentan con 56 canciones. En este ultimo solo han dejado 17. El CD data de Abril de 1994 y... *Venga Ai!*

Pobblema numero guan. Quien va a hacer una versión Arrange (no me gusta lo de «arreglada») de 56 músicas?. Pues **Ryo Yoneko** (es claro no?). El mismo payo que hizo la versión Arrange para PC Engine del mismo juego. Pos vamos a ver que le inspiro, que sentía el payo cuando hacia esta versión. Fale:

1 Theme of Adoru 1993

Se trata de una nueva versión del tema de YS I de mismo nombre. La melodía es la misma pero, el sabor distinto (Ai, menos mal que tengo un poco de imaginación). la versión que se hizo para YS I ambientaba a un guerrero joven y fuerte. Ahora se supone que Adol ya es un hombre, como el Ramoni (tampoco tanto). Y esta vez es una versión dirigida a un Adol mas mega. Que no se pasa el día luchando, cogiendo pócimas y pergaminos amarillos. Un Adol filosofador y eso, que es un homo.

2 Ouchi (casa)

El tema que representa a la familia (!!). El ritmo y la melodía que tiene te gustará tanto que te hará silbarla (**Yoneko**... que cosas dices). Según el **Yoneko**, esta es una de las muchas razones por las que están apareciendo tantos fans de *Falcom Sound*. Por que silbamos las canciones?. Ai, me traduces o te ríes de mi?

3 Doukashi no sasoi

(Si quieres entender este titulo ves estudiando Japonés)

Hay un grupo de Tecno extraño que se llama **BAKATEKU BAND** (Grupo Tecno formado por Idiotas). Pues estos han sido los elegidos para tocar este tema. La verdad que a casi nadie en Japón le gusta este tipo de música. Pero cuando se trata de **GM** (Game music) todo vale (Clásica, Tecno, Jazz...) Pues en este caso tenemos el estilo de música mas repelente para los japoneses. El «Progre». Según **Yoneko** la ventaja



de una **GM** es que todo vale, y que a todos les gusta (Todos... todos los otakus, se entiende)

6. Lefans

Tiene un estilo de música dramática y oriental (Pff). Tipo documental, que cuando las olles dices (barra piensas): Esto parece... esto parece música de chinos o, o algo, no?. Segun **Jun Endo** (el payo que escribe el *Liner Notes*) cuando escucha este tema le viene a la memoria Kyoto (a vosotros?)

13. Shounetsu no hono no naka de

Ambientada en una lucha de fuego. Para este tipo de temas siempre se escoge sonidos agresivos (guitarras y baterías a saco). Pero esto ya esta muy visto en este tipo de temas. Por eso Yoneko ha decidido ir mas allá y hacer la versión Heavy Metal: Con mas guitarras distorsionando, la batería más agresiva y el tempo más alto. Jun Endo también lo reconoce y vuelve a decir algo así: Joder! esque realmente esto si que es Heavy Metal!

15. Aratanaru hajimari



Es el tema preferido de Jun Endo. Un tema de despedida, se acabaron las luchas. Representa el estado de una persona que se siente solitaria después de acabar la lucha, pero que ve como se abre un nuevo mundo ante sus ojos. Lo que siente uno cuando se siente feliz al resolver uno de esos difíciles problemas que nos pone la vida.

16. FANTASY HORIZON

Sin el tema anterior este no tiene sentido. Se trata de una melancólica melodía final, que sirve además para acabar esta recopilación.

Y se acabó!

Jun Endo se despide expresando su agradecimiento a **Yoneko** y a **Falcom** en general. Y yo pues me despido expresando mi agradecimiento a **Ai Kitayama**. *Gracias!*

Y ahora (redoble) unas palabras de Ai para que todos la conozcais:

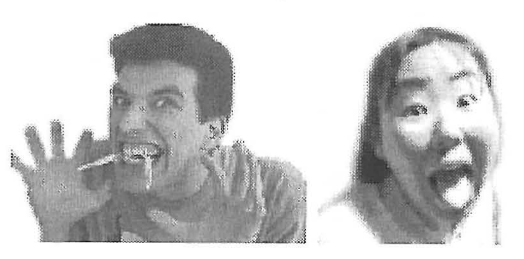
«Hola! Yo estoy muy contento por hacer MSX papeleria. No lo se si MSX computer. Lo siento para OTAKU de MSX. Hasta otra papeleria! Adios.»

NdelR: Trás el correspondiente descojone por parte de los que presenciamos el arte de **Ai** escribiendo en castillero intentamos pedir algunas pistas para enterarnos de lo que realmente quería decir, y venía a ser tal que:

« Hola! Estoy muy contenta por hacer la revista de MSX. Yo no se nada sobre MSX. Lo siento por los otaku de MSX. Hasta otra revista! Adiós.»

...quien lo iba a decir, no?

/ Ai Kitayama & SaveR



Periscopeando con el IM2

LAS INTERRUPTANCIAS EN IM 2

Vuhenas .... Pues si os creeis que en este articulamen os voy a dar la paliza de nuevo con el IDE vais daos ... Después de las palizas del Antonio y de sacarme unos oros arreglando PCs, ma pillao un MEGASCSI!!!! Y si quereis que os diga la verdad, mi vida ha cambiado desde que tengo semejante aparato ... Y encima le doy envidia al Ramoni, que sigue tirando de disquettes, como un Mato cualesquiera ... ;)

Pero antes dempezar, y siguiendo la linea de chistes que empezó el Mato, en noseque número del sedé, contados por el Ramoni, os cuento el último :

[llamada cualesquiera de un Armando a un Ramoni]

Ram: ¿Ta Ramón?

Voz: Padre o ijo ...

Ram: ijo ...

Ram : Ramoni ... ¿pa cuando el próximo número ?

Roni: Pues lo sacaremos para la próxima Ru de Barna, así que si envias algo, que sea pronto, que luego vienen las prisas y ...

JUA!, JUA!, JUA!, cada d'a se supera este chico ...

Pos na, quel rollo deste mes va de interrupciones. Pero no son las del Ramoni, son otras, aunque están unidas por lazos de amistad, conviviendo juntas en la misma maquinita obsoleta, tal que, bla, bla ... Ans? ¿Ke suna interrupción?

Bueno .... pues bién empezamos. Explicar ke suna interrupción ...

LAS INTERRUPCIONES

Bueno, pues una interrupción es cuando a un jugador de fútbol le hacen falta, y tiene que salir la camilla y/o curanderos a recogerlo.... Pos más o menos es eso. Esto ... joer que complicao es esto dexplicar!!!

Aboheram...

Pos resulta que todos los micros (por lo menos los que yo conozco) entre todas las patillas del integrado en si, tienen una (o más de una) denominada de interrupción. En la *Figura #34*, podeis ver la distribución de las patillas más relevantes del Z80.

En concreto el Z80, dispone de 2, bueno de 3 si contamos como patilla de interrupción la de **RESET**. Cuando una de estas patillas es activada (con un nivel bajo de tensión ya que son negadas), el micro sigue generalmente el siguiente proceso :

1.- Provocada la activación y en caso de ser "enmascarable" el micro debe de consultar si es admitida o no.

2.- Admitida la interrupción, la instrucción en curso finaliza y el ***PC*** *(Contador de programa) es salvado.*

3.- El PC será cargado con el vector correspondiente a

la interrupción activadora, trasladándose al programa que se ha establecido para la atención de dicha interrupción.

*4.- Al finalizar el programa de atención a la interrupción, se recuperará el valor original de **PC**, y continuará la ejecución del programa.*

Bueno pues centrándonos en nuestro Z80, las patillas que nos interesan son **NMI** e **INT**.

NMI es la denominada **INTERRUPCION NO ENMAS-CARABLE**. Su activación provoca la ejecución de una interrupción no enmascarable (¿que no se puede poner disfraz? Ans?), es decir, de atención prioritaria y segura. Al producirse una interrupción de este tipo, la CPU se detine, salvándose el estado del **PC** en la memoria controlada por el **Stack Pointer** y cargándose el **PC** con una dirección de memoria donde comienza la rutina de atención a dicha interrupción. Al final de la rutina de interrupción, y tras una instrucción **RET I** (Retorno de interrupción), se devuelve desde el Stack, el estado inicial de la CPU, regresando al programa principal. Es muy común (y esto no lo se cierto en el Z80) que al activarse el Z80 salve él "solito" el contenido de todos los registros, y que sean restaurados al ejecutar el **RET I**.

Pero este tipo de interrupciones no nos interesan ...

"¡ Y pa ke has soltao tol rollo !"

Pues por que uno quiere que seais listos/as, y os kulturizeis, y tal ...

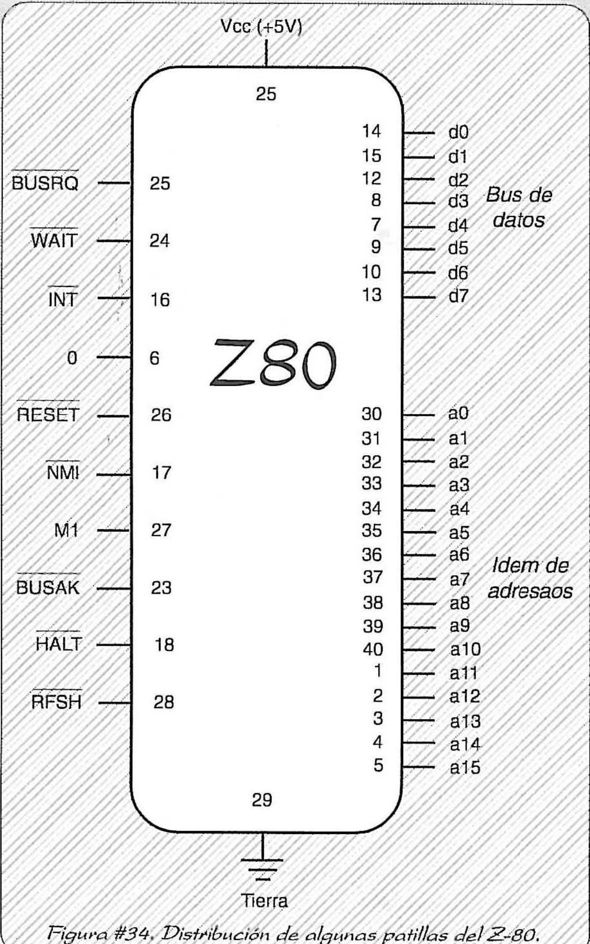


Figura #34. Distribución de algunas patillas del Z-80.

No nos interesan por que el MSX, NO DISPONE de este tipo de interrupciones. Es decir, no están implementadas en el sistema, manque el Z80 tenga esa señal.

Realmente las que nos interesan son las Interrupciones **enmascarables**. Lo de "enmascarables" no es que cuesten mas dinero, ni que vayan disfrazadas, ni na de na. Simplemente que son CONTROLABLES por Soft. Es decir se le puede decir al micro que las atienda o no. Para ello contamos con dos intrucciones :

- **di** *(Disable Interrupts)* Que deshabilita las interrupciones, o
- **ei** *(Enable Interrupts)* que las habilita en caso de.

Pero resulta que el Z80 tiene 3 MODOS DE INTERRUPCION enmascarable diferentes (Ala!!!), también todos ellos controlables por soft. Son :

- Interrupt mode 0 (**IM 0**)
- Interrupt mode 1 (**IM 1**)
- Interrupt mode 2 (**IM 2**)

(Originales, ¿no?)

MODOS Y CRISTIANOS

El modo de interrupción por excelencia, y el supuestamente único "legal" y estándar en el meskes, según los libros gordos de Petete, es el **IM 1**. Cuando nuestro MSX arranca, la Bios de las primeras cosas que hace es colocar este modo (IM 1), y si no echarle una ojeada

al vector Bios 0h. Neste modo el MSX "interrumpe" el programa que esté ejecutando, y hace salto a la rutina colocada tanto en Dos como en veisic, en la adreçao **038h**.

Esta rutina altera muchas posiciones de memoria (Variables del Sistema), incrementa el **TIME**, comprueba escalas musicales, el teclado ... y para postres salta a los ganchos **0F39Ah** y **0F39Fh**, vamos que curra un puñao. Claro que no altera el contenido de ningún registro, para que el programa que se esté ejecutando, sufra ningún error ... Por último, regresa al programa que se estaba ejecutando, como si no hubiese pasado nada...


MSX Secta'98 en la playa de Soller [pueblucho natal del Mato]

As´ que ya sabeis, si sois fieles al sistema, y no deseais "romper" las reglas estandar, pasar de leer lo que queda de art´culo.

Otro de los modos es el **IM 0**. Siento (aunque algunos lo agradecerán ...) no poder daros el rollazo con este modo, pero es que no tengo información de su uso/utilización, por lo tanto ...

Y por último tenemos el **IM 2**. En este modo el/los periférico/s (yastamos...) interrumpidores propocionan "parte" (y eso lo explicaré después) de la dirección de la rutina de interrupción, y la dejan caer en el bus de direcciones saltando el programa a la rutina de servicio.

Pero ... ¿quién produce las interrupciones? Uish! Es veritez, se me hab´a olvidado. En el MSX el periférico o dispositivo encargado de producir las interrupciones es el **VDP**. (Por eso aquello de antes de que las interrupciones del Ramoni, y tal ...). Estas son producidas la friolera de *50 (PAL)* ó *60 (NTSC)* veces por segundo ... casualmente con el refresco de pantalla, que para algo las genera el VDP.



Pues si, a parte de mostrarnos fotos de señoritas desnudas, el VDP "cumple" con más funciones. Vamos el interrumpidor oficial, manque no el único, y eso lo explicaré después ...

Si pero ... ¿para que sirve una interrupción? Bufff!! Si llegado a este punto del art´culo, no sabes para que sirve una interrupción, está claro que lo tuyo es el BASIC, y jugar al Tetris... Pero como tiene que haber de todo pues ...

Las interrupciones son utilizadas (bueno las rutinas de servicio) para un montón de cosas. Fijandonos en la rutina "oficial" veremos que realiza un montón de cosas, sin que nosotros nos demos cuenta. Pues nada, si nosotros nos "enganchamos" también, podremos poner la rutina de servicio que nos de la real gana. La podemos utilizar para playear música, incrementar el time, ejecutar efectos continuos (fades de colores, pitidos, ...) etc ... vamos todo lo que se nos ocurra.

¿Y como nos enganchamos? Pues en MSX, hay dos formas de hacerlo. La legal y "elegante" o la bruta.

ENGANCHATE

Voy a explicar rápidamente como crear una rutina de interrupción en IM 1 que es la más utilizada.

Podemos hacerlo de dos formas, con dos maneras, la "elegante" y la, también bruta.

La forma más normal, y sin complicaciones de memoria es dejar un gancho a partir de la posición **0FD9Fh** (y no FD9Ah, manque también puede servir). El gancho más fácil es dejar un JP xxxxh donde xxxxh es la dirección donde se encuentra nuestra rutina de interrupción.

FORMA 1 / MANERA ELEGANTE

```
; Rutina de interrupcion
; Forma 1, manera elegante ;
; Prepara la interrupción.

; Salvamos la interrupción anterior ...
org  LQSh           ; Lo que querais
ld   hl,0FD9Fh
ld   de,OldInt
ld   bc,05h         ; Los ganchos son de
ldir                ; 5 bytes.

di                  ; Vamos a plantar nuestra
ld   hl,NewInt      ; interrupción...
ld   de,0FD9Fh
ld   bc,05h
ldir
ei
ret

NewInt:   jp    LSQ2h
ret                 ; Completamos los 5 bytes...
ret

; Interrupcion en sí
ORG       LSQ2h          ; Dirección de nuestra
                         ; interrupcion
xxx                      ; Nuestro programa
xxx
xxx

OldInt:   defs   5
```

También se puede hacer mediante un RST 30, si nuestra rutina se encuentra en una página/slot diferente a los conectados en ese momento al Z80. La "manera" elegante en esta "forma" (joder que complejo lostoy haciendo...) consiste en "salvar" el gancho que anteriormente hab'a all', y ejecutandolo al principio/final de nuestra rutina de servicio. Con esto conseguimos una "cola" de interrupciones, y encima podemos tener varias cosas pululando a la vez ... Que si, que pongo los ejemploides:

Bueno, espero que quede claro, pero para por si, lo explico. La primera parte, salva en **OldInt** la "vieja" interrupción. Esta es colocada AL FINAL de nuestra rutina de interrupción, con lo que conseguimos que la nuestra se ejecute la primera, y seguidamente la otra, manteniendo compatibilidades, otros programas, y bla, bla ... Una cosa a remarcar. Si quereis que la vieja interrupción se ejecute, no finaliceis vuestro programa con un RET. Acordaos siempre se saltar a OldInt, o dejarlo al final de vuestro programa.

Respecto a lo que os he dicho antes del **RST 30**, simplemente cambiar el JP LQS2h por un

```
RST 30
DEFB      ID          ; ID Slot
DEFW      ADDRESS     ; Direccion a saltar.
```

y conseguiremos ejecutar nuestra rutina, ubicada en cualquier otro slot.

Las ventajas de utilizar la forma 1, manera "elegante" son el mantener otros programas ya cargados (Por ejemplo el Néstòrăcéntós) y ejecutar a la vez la nuestra. A remarcar que con este modo hemos de tener en la página 0 la Bios o el Dos. Por una parte por que SIEMPRE seguirá llamando a la interrupción de **038h**, y por otra para por si utilizamos lo del RST 30...

Y estas son sus desventajas. Al saltar siempre a 038h y realizar todo lo que realiza, estamos perdiendo un tiempo precioso.

FORMA 2 / MANERA ELEGANTE

Pues esta es EXACTAMENTE igual a la otra, lo que pasa es que en vez de salvar el gancho ubicado en **0FD9Fh**, lo hacemos en **038h** con lo cual NO CONSEGUIMOS NADA, ya que todo queda exactamente igual ...

FORMA 1-2 / MANERA BRUTA

Estas consisten en SIMPLEMENTE, dejar caer nuestro gancho, pasando de rollos y de las otras interrupciones. De esta manera perdemos las anteriores interrupciones, pero ganamos un mazo de velocidad ya que pasa de las otras. Sin embargo si utilizamos el gancho **0FD9Fh** estamos en las mismas, ya que seguirá saltando a **038h**. Por lo tanto lo más recomendable en estos casos, es ubicar nuestro JP xxxxh en 038h, pero tenemos un problema.

Si estamos en DOS, no hay problema, ya que es memoria, pero si estamos en Veisic, o sea, con la Bios a nuestros pies (vuheno a los de Z80) NO PODEMOS escribir ya que es ROM.

¿Cómo solucionar esto?

Pues fácil. Programa bajo DOS, que es más bonito y profesional ...

Pero si sigues cabezón tendrás que poner en la página 0 memoria y "parchearla" colocando el JP xxxxh en la posición 038h. Para esto te buscas la vida, ya que yo ven'a aqu' a hablar del **IM 2**, y mira tol texto que llevo y no he dicho nada. (Y encima! Ramoni me va a tirar de los pelos...) Como consejo y para saber en que slot hay Ram sin complicaciones para poner en la página 0, consulta la dirección **0F341h** donde estará el Slot ID de la Ram. Nada más. Para cambios de Slot/Memoria/Bancos/*.* te remito a los pasados art'culos del Antonio...

...el Mato ascensor no tiene...
pero lo uqe es piscina... uffff

Lo último a tener en cuenta para crear una rutina de interrupción, sea el modo que sea, es salvar los registros que se vayan a utilizar en la rutina. Recordad que la rutina no los salva por si sola. Luego hay otra "tonter'a" a tener en cuenta, pero esto es simplemente si parcheas la 038h a lo bruto. Lo explicaré más adelante.

EL IM 2 CONTRAATACA

¡Porfin! Creo que ya puedo hablar tranquilamente de este modo. Bueno, pues según lo comentado antes, en el IM 2 el/los periférico/s (yastamos otra vez ...) cuando producen una interrupción, dejan la parte baja del vector de idem, en el bus de direcciones. La parte "alta" es controlada por el registro i.

Según los libracos que he consultado, gracias a este registro es posible crear 128 interrupciones diferentes ... y esto es una cosa que no entiendo.

Ejemplo: Si el VDP pone un 34h como parte baja, podemos elegir gracias al registro i, desde 00 hasta FFh de parte alta, por lo tanto y según mis cuentas son 256 posiciones, ¿no?

Lo que si que es lógico es que podamos crear las 128 ó 256 interrupciones *¡ PARA CADA PERIFERICO !*

Pero DESGRACIADAMENTE, los señores de ASCII/Microsoft no tuvieron en cuenta este modo del Z80. Y no lo dejaron preparado "hardwaristicamente". ¿Es posible utilizarlo? Si, pero con una serie de "trukis".

Y el UNICO problema que tenemos es as' de sencillo: NO SABEMOS QUE BYTE DEPOSITA EL VDP (o cualquier otro periférico que produzca interrupciones) EN EL BUS DE DIRECCIONES. Si, podemos controlar a total libertad la parte alta, o sea el registro i, pero la parte baja... Y entonces direis ... pues ves creando rutinas de interrupción con los 256 bytes posibles de parte baja, y cuando funcione yastatoa!!! Pues ojalá fuese tan sencillo. Pero es que el problema va más alla. RESULTA QUE NO EN TODOS LOS MODELOS DE MSX, DEPOSITA LO MISMO. Es decir es posible (y lo es ...) que en un Turbo R deje un FFh, nun filips un 38h, nun SONY(c) un 21h ... Recordad que es una cosa que NO está implementada en el diseño del MSX. Pero QUE NO ESTE IMPLEMENTADA, NO QUIERE DECIR QUE NO SE PUEDA UTILIZAR, ¿no?

Y para terminar de rematar resulta que puede haber otros periféricos que produzcan interrupciones, con lo cual se complica la cosa más. Por ejemplo, creo que el RS232 también produce interrupciones, y vamos, que se puede diseñar nuevo hardware que produzca interrupciones.

Por lo tanto es necesario crearse una rutina de interrupción en IM 2, "estandar". Es decir, que sepamos seguro que sea quien sea el que produzca la interrupción, podamos controlarla.

Hay una particularidad del IM 2 que todav'a no os he explicado. Y no es que exista una gran cantidad de información al respecto. Cuando se produce la interrupción, y deje lo que se deje en el bus de interrupcio-

nes, el micro "salta" a esa dirección. Pero ... ¿es all′ donde hay que colocar la rutina de servicio? NO. Y esto no lo he le′do en ningún sitio (quizá no haya dado con el libro adecuado...) si no que me lo han tenido que explicar. La rutina de servicio se encontrará, EN LA DIRECCION QUE CONTENGA (ES DECIR LOS DOS BYTES) LA MEMORIA EN LA POSICION DONDE SE HA SALTADO ... Quizá sea complejo de entender as′, mejor pongo un esquema :

1.- *Produciose la interrupción. En caso de que estén habilidatas (ei) se atiende*

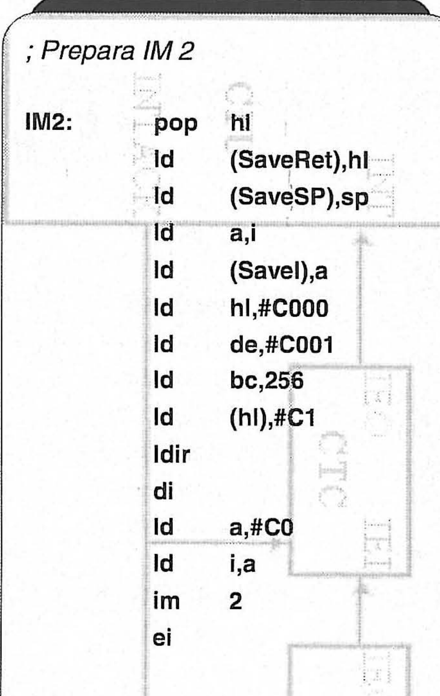
2.- *El PC es cargado en su parte alta, con el registro i, y en la parte baja con "vetetuasaberque" que produce el interrumpidor ...*

3.- *El PC es NUEVAMENTE cargado con la dirección contenida en la "anterior" dirección.*

4.- *AQUI en esta "nueva" dirección es donde realmente hay que poner la rutina de W.C.*

Menudo jaleo, ¿no? Siempre recuerdo aquello que dec′an los electroduendes (la bola de cristal), especialmente el de las imágenes, de que una imagen vale más que 34 palabras ... Pos nada que pongo un ejemploide y sus losxplico. Debe estar por ah′, por que vete tu a saber quien es el impresenta... digo ... el que se encarga en este número de la maquetación ...

Bueno. Pues el "truki" para poder utilizar IM 2 sin problemas en todos los MSX, y tener total seguridad de que sea cual sea el periférico que produzca la interrupción, saltará a nuestra rutina consiste en lo siguiente :



```
; Prepara IM 2

IM2:      pop   hl
          ld    (SaveRet),hl
          ld    (SaveSP),sp
          ld    a,i
          ld    (SaveI),a
          ld    hl,#C000
          ld    de,#C001
          ld    bc,256
          ld    (hl),#C1
          ldir
          di
          ld    a,#C0
          ld    i,a
          im    2
          ei

; Salida desde IM 2 a IM 1

EndIM2:   di
          im    1
          ld    a,(SaveI)
          ld    i,a
          ld    sp,(SaveSP)
          ld    hl,(SaveRet)
          push  hl
          ei

; Variables comunes ambas rutinas

SaveI:    defb  0
SaveSP:   defw  0
SaveRet:  defw  0
```

- *Reservaremos una zona de la memoria de 257 bytes (Luego explicaré para que)*

- *Pondremos en el registro i, el valor que nos plazca que coincida con la parte alta de la zona donde hemos reservado los 257 bytes.*

- *Rellenaremos los 257 bytes con un MISMO valor.*

- *Pondremos nuestra rutina de servicio en la direccion que apuntan los dos bytes IGUALES.*

Con esto conseguiremos que sea cual sea la parte baja que nos de el/los periférico/s [...] SIEMPRE coja la misma dirección, donde estará nuestra rutina de interrupción. ¿Qué todav′a no lo cojes? Mira. Inate que ponemos (como en el ejemplo) la parte alta de **i** a **0C0h**. Inate que el VDP nos deja un 21h de parte baja. Cuando se produzca la interrupción, el PC se cargará con el valor de los bytes **C021h** y **C022h**, que tendrán **C1h** y **C1h** respectivamente. No hace falta ser un ingeniero para darse cuenta que nuestra rutina de interrupción estará en **C1C1h**. Al rellenar los 257 (Recuerda 257) no tenemos problema de que se "salga". Si por casualidad el VDP genera un 0FFh de parte baja, el PC se cargará con la dirección de **C0FFh** y **C100h** ... por eso lo de los 257 bytes.

Por si acaso, voy a explicar las rutinas **IM2** y **EndIM2**. Se ha tenido en cuenta el salvar todo lo salvable para entrar en

IM2, por seguridad.

IM2:

Lo primero que hace es salvar el ultimo valor de la pila. Seguidamente salva el puntero y el valor que contenga el registro i. De esta forma aunque "guarreemos" mucho en nuestro programa con la pila y demás, tendremos una "salida" segura. Seguidamente rellena los 257 bytes (desde **C000h** hasta **C100h**) con el valor **C1h**. Nuestra rutina para este ejemplo estará en **C1C1h**. Después coloca en el registro i el valor **C0h** y ejecuta **im 2**, para entrar en el modo de interrupción.

EndIM2:

Esto garantiza una salida del **IM2** al **IM1** o modo normal, sin problemas. Recupera todo lo que anteriormente hemos salvado. El **RET**, **SP** e **i**. Despues ejecuta el **im 1**, para terminar.

Estas dos rutinas, han de estar incluidas en nuestro programa. Al empezar y DESPUES DE HABER COLOCADO LA RUTINA DE INTERRUPCION que os veo ..., **IM 2**, y **EndIM2** para salir. O sea que no termineis el programa con el simple RET de toda la vida, o la llamada a la funcion 0 del Dos, o como acabes ...

Ahora buscar por ah´ una rutina llamada "Ejemplo de interrupción".

Esta rutina al igual que las otras dos son muy "estandar". Vamos que estan preparadas para ejecutar cualquier cosa sin que vuestro programa "sufra" ningún cambio. En donde está la etiqueta "Mierda" es donde hemos de colocar la llamada a lo que queramos hacer (playear musica, incrementar tiempos, ...) o ponerlo ah´ directamente. No tenemos que preocuparnos por los registros que modifique, ya que se salvan todos. Empecemos: Lo primero que hace es "testear" el bit 7 del registro de estado 0 del VDP (Ans?) ... esto lo explicaré más abajo ya que tiene su "tela". Si no está a uno, regresa SIN EJECUTAR la interrupción. En caso de que esté a uno salvamos TODO lo salvable. Incluidos los registros auxiliares. En Mierda es donde colocaremos el call MoonBlaster, call loquesea, que se tenga que ejecutar en cada interrupción del VDP, o sea que 50 o 60 veces por segundo. Despues recupera los valores salvados y regresa de la interrupción con un ... ¿RET I? Y eso ques? Trankis, con un RET normal también vale. Perol RET I es más profesionalizoide.

```
; Ejemplo de interrupción
; Rutina de interrupcion :

Interrupt:    push  af
              in    a,(#99)
              add   a,a
              jr    nc,NotVR
              ex    af,af'
              push  af

              push  bc
              push  de
              push  hl
              exx
              push  bc
              push  de
              push  hl

              push  ix
              push  iy
Mierda:       pop   iy
              pop   ix
              pop   hl
              pop   de
              pop   bc
              exx
              pop   hl
              pop   de
              pop   bc

              pop   af
              ex    af,af'

NotVR:        pop   af
              ei
EndInterrupt: reti
EndIM2:
```

EL RETORNO DEL VDP

Pues os voy a contar una pequeña historia. Tanto Pedro Gimeno (el que me enseñó esto del IM 2, EN GENERAL) como yo estuvimos TODA UNA NOCHE haciendo pruebas sin que funcionase el rolloste del IM 2. Y claro, algo ten´amos que hacer mal. Pero no. Todo lo hac´amos según lo he explicado yo aqu´. Pero no iba. Y se quedaba colgado. ¿Y casecho? ¿Y la mierdal MSX? ¿Y la mierdal Z80? ¿No será el R800 ese que no tie IM2? Que no. Que no dábamos con la solución.

Si habeis seguido los art´culos del Ramoni, seguro que más de una vez lo habreis mandao al peo, por ser tan pesao repitiendo lo de : "Si utilizais algún registro de estado que no sea el

4 * 7493 clock dividers

0 del VDP, acordaos de hacerlo con las interrupciones desactivadas, y antes de activarlas dejar el registro de estado 0, por que si no conseguireis un reset del cagarse ..."

¿Que qué tiene que ver esto con que a mi no me fuesel IM 2?

Pues despues de muchas vueltas, nos dimos cuenta que la interrupción SI que se ejecutaba pero solo una vez. Luego se quedaba colgado. Por lo tanto deducimos que una vez que el VDP provocaba la interrupción, dejaba siempre a nivel bajo (por ques negada) la patilla INT, por eso nunca volv'a de la interrupción. Pero ... ¿como se "desactiva"? Pues ah' está la gracia. Desensamblando la rutina de la Bios 038h nos dimos cuenta que se testeaba el bit 7 del S#0 (el in a,(099h) que hay por ahí...), pero claro según los manuales del VDP, este bit te avisa CUANDO SE HA PRODUCIDO LA INTERRUPCION. Entonces como anteriormente he dicho, es posible poner en el MSX más dispositivos que produzcan interrupción. Gracias a este test nos aseguramos que la interrupción es la del VDP, producida cada 50 o 60 veces por segundo, pero ... ¿solo eso? NO. Al hacer el in a,(099h) conseguimos "desactivar" la interrupción. Tal como he puesto en la rutina, las interrupciones que no sean del VDP serán ignoradas. Cuando sea una de VDP se ejecutará la rutina de servicio y se "desactiva" la interrupción. Que cosas ...

```
; Cambia a modo IM1 (Leer disco etc...)

To_IM1:   di
          im    1
          ld    a,(Savel)
          ld    i,a
          ei
          ret

; Recupera IM2 (Previamente generado)

To_IM2:   ld    a,i
          ld    (Savel),a
          di
          ld    a,#C0
          ld    i,a
          im    2
          ei
          ret
```


A la izquierda, en primer plano: la «práctica» del Matol (por si alguien aún lo dudaba...)

Es fácil entender entonces, el rollamen ese de dejar siempre el registro de estado 0 del Vdp "testeable". De lo contrario se "cuelga" al producir la interrupción, ya que la Bios (y la rutina que he puesto de ejemplo, tambenne) no se preocupa de ponerlo.

Esto hay que tenerlo en cuenta tanto en IM 2 como IM 1, en caso de "parchear" la 038h. Lo de utilizar en IM 1 el gancho FD9Fh es por que este es el del VDP. FD9Ah también, pero aparte también se salta cuando es producida cualquier otra interrupción.

Mas more. NO es necesario utilizar la rutina de interrupción que he dejado de exemplo. Es a dir, que yo salvo todo lo salvable, para por si. Si quereis más speed, a soles tendreis que salvar los registros que modifiqueis ...

VENTAJAS Y DESIDEM ...

Pos bueno, después de ver el jaleo que hay que montarse para utilizar el IM2, seguro que muchos pasarán totalmente de él. Pero todo tiene sus ventajas y desventajas.

Gracias al IM2, y si los sres. de Microsoft/ASCII lo hubieran/ hubiesen preparado mejor, podemos elegir libremente donde queremos que salte el micro cuando se produce una interruptancia. Esto nos da mas free a la hora de hacer nuestros programas, a parte de ganar velocidad ya que solo se ejecutará nuestra rutina de servicio.

Pero desgraciadamente no todo son ventajas, enresulta que no podemos ejecutar rutinas de la Bios/ Dos a lo loco, pues muchas de ellas se quedarán zummmmbass!!! y se joderál asunto. De las de DOS casi que mejor olvidarse, pero de la Bios Rom he probado bastantes y funcionan sin problemas, pero no se si todas. Lo que me xode es no saber por que las de Dos no pirulan benne.

Pero ... ¿esto va a frenar nuestras ansias de experimentar nuevas emociones con nuestros meskes? Pues no. Y mucho menos si estoy yo por ak´. La solución es sencilla. ¿Por que no ponemos "momentaneamente" el IM1, cuando vayamos a utilizar las funciones Dos? Pues eso.

Si os habeis fijado en la rutina de ejemplo, salvo todo lo salvable.

Por otra parte, también salvo el último RET que hubiera o hubiese antes de entrar a IM2. Esto tiene un problema. Si hacemos un call FinProg para regresar a IM1, NUNCA regresará a nuestro programa, ya que FinProg restaura el Stack, tal y como estaba antes de entrar en IM2. Pero todo tiene solución. Por ah´'han de andar dos rutinillas To_IM1 y To_IM2, que valen para eso mesmo. Cuando vaya vaya triboya a utilizar el Dos fem un call To_IM1 y al terminar un call To_IM2, y todo irá como la seda.

Tener en cuenta que en estas dos rutinas he utilizado las variables y la dirección (0C0h) del ejemplo. Sobra decir que debeis adaptarlo para vuestra propia rever-verancia...

Y creo que yastatoa. Se quel Ramoni me va a cortar alguna parte cortable, por excederme de texto, pero no puedo terminar l'article sin poner el ejemplo de turno, utilizando todo lo explicado ak´, por si alguien todav´a no se ha dao cuen de comoval rollo.

Pos nada que por ah´ debe de andar tambenne l'example que no voy a explicar, ya que está todo mu rexplicao.

Solo deciros que he cambiado las adreçaos del ejemplo para que lo veais clarinete ...

Sus lo he preparado para que lo ejecutomes deldel veisic con un BLOAD. Pa que veais que os quiero.

El capitán moncho se que me va a decir que soy un puto perro y que he posat el mismo ejemplo que le mandé a él cuando me preguntó comostaba el rollo este del IM2. Pero como no me da la gana de hacer otro y como menvach a predum café, pos nada que os comeis este ...

Y ahorinha creo que yas el theend del article dinterruptancias. A soles recordaros por enesima vez lo del famoso IN A,(099h) que como no lo hagais ireis al infierno por ser malos ... y encima el meskes se quedara esperando que pulseis el botón de RESET...

Ah! Semolvidaba los greetins o comosescriba de este art´culo :

-Al Perico (Pedro Gimeno) por enseñarme esto del IM2

-Al Pazos por verificarme lo del IN A,(099h) y por cabezón.

-Al Zorita por contarme todo esto en TIME=0 en Madrid y reconfirmarmelo (Dani ques secta...)

-Al "notedigoDIEGOpornodecirteRodrigo" Millán y al David Madurga (diox le...) Trunks por ayudarme a fer pruebas.



(Aboreham que fotico me ponen estos ...)

el Armando (Ramones)

```
; DEMO DE IM 2 / PAL SD#12 CON AMOR
; BY RAMONES / MUERA TODO!

BDOS:       EQU     0F37DH
            ORG     0B000H - 7  ; POR EJEMPLO
            DEFB    0FEH        ; CARGADEIRO BLOAD
            DEFW    INIPRG
            DEFW    FINPRG
            DEFW    INIPRG

INIPRG:     LD      DE,TEXTO
            LD      C,09H
            CALL    BDOS
; PREPARANCIA DEL IM2
; HEMOS DE SALVAR TODO LO IMPORTANTE
; PARA GARANTIZAR UNA SALIDA
; DEL PROGRAMA SIN PROBLEMAS
            POP     HL              ;GUARDAMOS
            LD      (SAVERET),HL;EL ULTIMO RET
            LD      (SAVESP),SP ;Y LA PILA
            LD      A,I
            LD      (SAVEI),A;GUARDAMOS I
            LD      HL,#8500
            LD      DE,#8501
            LD      BC,256
            LD      (HL),#C9
            LDIR    ;RELLENA 257 BYTES DE #C900 A #CA01

; COLOCAMOS LA INTERRUPCION EN SU SITIO
            LD      HL,INTERRUPT
            LD      DE,0C9C9H
            LD      BC,ENDINTER-INTERRUPT
            LDIR
; IM2
            DI      ;YA NO QUEREMOS LAS VIEJAS IM1
            LD      A,#85
            LD      I,A         ;PONEMOS PARTE ALTA EN I
            IM      2           ;Y YASTATOA
            EI                  ;INTERRUPCIONES

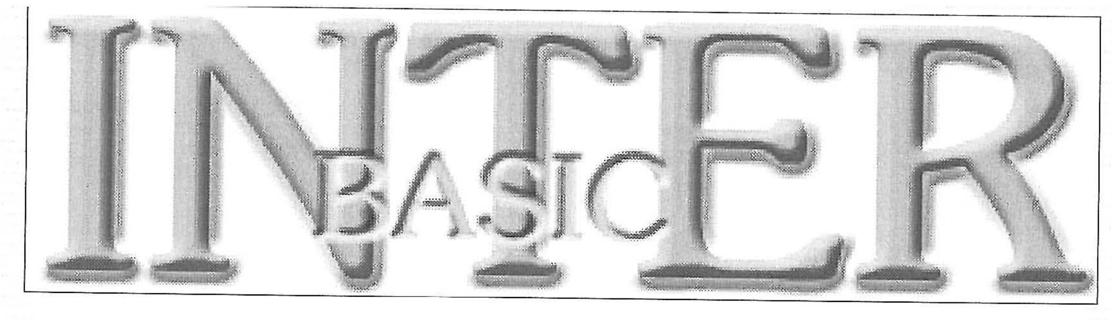
; VAMOS A HACER UN PEQUEÑO RETARDO PARA QUE SE VEA.
; EL TURBO SE LO MERIENDA EN NA O SEA QUE REDUCELO
; PA Z80 QUE SI NO TE MORIRAS.
; AQUI DEBE IR NUESTRO PROGRAMA

            LD      HL,0A000H
LOOPONE:    LD      B,0
LOOPTWO:    DJNZ    LOOPTWO
            DEC     HL
            LD      A,H
            OR      L
            JP      NZ,LOOPONE
; SALIDA
FINPROG:    DI
            IM      1
            LD      A,(SAVEI)
            LD      I,A
            LD      SP,(SAVESP)
            LD      HL,(SAVERET)
            PUSH    HL
; IDEM, IDEMANTE, IDEMNE DE IDEM
            XOR     A
            OUT     (099H),A
            LD      A,128+23
            OUT     (099H),A
            EI
            RET
; RUTINA DE INTERRUPCIÓN EN #C9C9:
INTERRUPT:  PUSH    AF
            IN      A,(#99)     ;MUY IMPORTANTE
            ADD     A,A         ;TEST VR BIT
            JR      NC,NOTVR    ;SKIP IF NOT
                                ;A VR INTERRUPT
; HALA SAVER A SALVAR ...
            EX      AF,AF'
            PUSH    AF
            PUSH    BC
            PUSH    DE
            PUSH    HL
            EXX
            PUSH    BC
            PUSH    DE
            PUSH    HL
            PUSH    IX
            PUSH    IY
; AQUI PONDRIAMOS LA INTERRUPCION PODRIAMOS ACTUALI-
;ZAR EL TIMER,LLAMAR A LA MUSICA ; ETC...
; EJEMPLO:
; JUGUETEAMOS CON LA PANTALLA.
            LD      A,(XOR)
            XOR     05H
            LD      (XOR),A
            OUT     (099H),A
            LD      A,128+23
            OUT     (099H),A
; FIN DE LA INTERRUPCION
            POP     IY
            POP     IX

            POP     HL
            POP     DE
            POP     BC
            EXX
            POP     HL
            POP     DE
            POP     BC

            POP     AF
            EX      AF,AF'
NOTVR:POP   AF
            EI
            RETI        ;O RET QUES LO MESMO ENDINTER:
; ETIQUETAS
SAVERET:    DEFW    0
SAVESP:     DEFW    0
SAVEI:              DEFW    0
XOR:                DEFB    0

TEXTO:DEFM      "EL NASV SE ESTA QUEDANDO CALVO ..."
        DEFB    0AH,0DH
        DEFM    "EL ANTONIO SE ESTA QUEDANDO CALVO ..."
        DEFB    0AH,0DH
        DEFM    "EL NESTOR SE ESTA QUEDANDO CALVO ..."
        DEFM    0AH,0DH
        DEFM    "EL HNESTOR SE ESTA QUEDANDO CALVO ..."
        DEFB    0AH,0DH
        DEFM    "EL KONAMIMAN SE ESTA QUEDANDO CALVO ..."
        DEFB    0AH,0DH
        DEFM    " ... IO ME ESTOY QUEDANDO CALVO ... MUERA!!!"
        DEFB    0AH,0DH,"$"
FINPRG:END
```



¡Hola! ¡Soy el Capitán Corbata! Regreso de nuevo a estas vuestras páginas (al fin y al cabo habeis pagado por el fanzine) a rescatar del olvido los orígenes del MSX.

- ¡Otra vez con el rollo ese! ¡Si nadie te hace caso! ¿Por qué sigues hablando de cosas de BASIC?

- Ya lo he dicho, tengo que evitar que se pierda en el olvido lo que sin duda es la fuente de energía del movimiento MSX. Seguro que no soy el único que recuerda innumerables noches hasta las tantas intentando descubrir pa qué servía el VDP(24)=algo, que hacía rotar las letras, o como se podía saber la situación de un fichero en el disco, por no mencionar el descubrimiento de los planos de sprites por parte del HNéstor y el HSaveR...

- ¿Pero tú eres gilipollas o no tienes ascensor en tu casa?, lo que mola ahora es el Mega-SCSI, el OPL4, 4Mb de memoria...

- Ahhh... pareces un usuario de PC, namásque cegado por el avance de la técnica y por tener un punyao de herzios y nosecuantos millones de colores, por que yo, el Gran Capullo del Decimal, sé que todavía hay gente que pasa de ponerse a programar incluso en BASIC y todo, y que no le costaría nada empezar a. Para eso estoy yo aquí, para habrirles los ojos... más allá de la mera posesión de cahivaches existe siempre el enriquecimiento cultural de la propia persona.

- ¡Bha!, men bach a prendrun café...

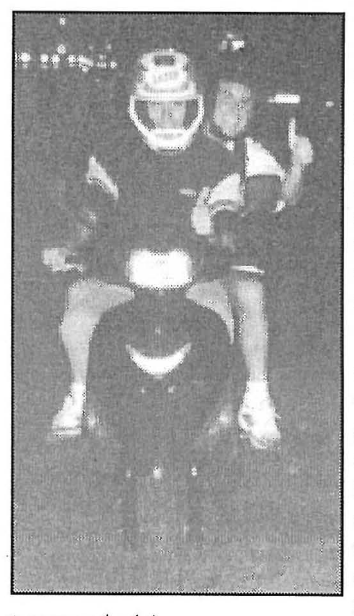
- ¡Cretino!

Pues eso. Vengo de nuevo al rescate de los pobres con mis súper fantásticas futuras aplicaciones en BASIC. Después de lo de los sectores del pasado número (donde ya dije que se le podían ocurrir a uno un punyao de cosas más) ahora me voy a meter un píxel con cosas de gráficos. Más o menos voy a intentar hacerme cargo con cómo funciona la VRAM pa los SCREEN's 5-8, y ya veremos si se me ocurre algo.

CUENTATE ALGO (A TI MISMO)

Enresulta que en los SCREEN's 5 a 8 la imagen se forma directamente a partir de la memoria, más o menos la imagen es una «radiografía» de la memoria (una memoriagrafía), tenemos un «espectro» de la memoria que sale por pantalla, no cabe toda y según el SCREEN cabe más o menos. Para esto existen las páginas, que salen de dividir la VRAM (supongo 128 KB. of course) en 2 páginas de 64 Kb. en SCREEN 7 y 8, y en 4 páginas de 32 Kb. en SCREEN 5 y 6, aluego se selecciona una página para que salga en pantalla. Pero tampoco estas páginas salen enteras, ya que 1/6 de página se queda otra vez sin salir por pantalla: en pantalla tenemos 212 líneas horizontales, mientras que una página de cualquier SCREEN tiene 256 líneas horizontales, o sea, 44 líneas siempre están ocultas, aunque no tienen por que ser siempre las mismas (haciendo un scroll, por ejemplo). Vaya lío, veamos los SCREENS uno a uno muy por encima:

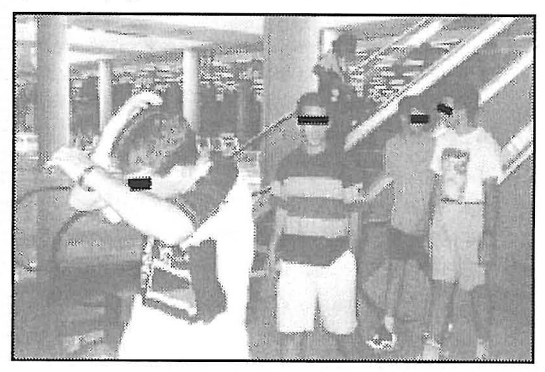
SCREEN 5: en este modo un byte de la VRAM da dos pixels horizontales contiguos con 16 colores por píxel, los 8 bits del byte se dividen en 2 grupos (pixels) de 4, y cada grupo de 4 bits pueden combinarse dando 16 valores posibles (colores). Los cuatro bits altos dan el píxel de la izquierda, y los cuatro bits bajos dan el píxel de la derecha. Los bytes (luego los pixels) se ordenan formando líneas horizontales: se empieza por la derecha y cuando se llega al final de la línea (a la izquierda) se baja otra línea (esto está en casi cualquier manual). Aquí la definición horizontal en pixels es de 256, con lo que tenemos una página de 128 bytes x 256 = 32 Kb.



SCREEN 6: aquí un byte de la VRAM forma cuatro pixels horizontales en la pantalla, teniendo cuatro colores pa cada píxel, los 8 bits de un byte se dividen en 4 grupos (pixels) de 2, y con 2 bits podemos tener 4 combinaciones (colores). Los bits más altos corresponden a los pixels de la izquierda. Teniendo en cuenta que aquí la definición es de 512 pixels, la página es de 128x256 = 32 Kb., y tenemos 4 páginas.

SCREEN 7:es lo mismo que en SCREEN 5, sólo que aquí la definición horizontal es de 512 pixels, que son 256 bytes, con lo que una página es de 256x256 = 64 Kb.

SCREEN 8: aquí un píxel está formado directamente por un byte, por lo que existen 256 colores posibles. Con una definición de 256 pixels tenemos que una página es de 256x256 = 64 Kb.



Supongo que todos sabreis un poco como va el sistema binario, y si no os cogeis un libro cualesquiera de BASIC y por allí saldrá todo lo que hace falta. Bueno supongo que después de leeros esto ya sabreis (al menos un poco) como va esto, pero tampoco le vereis grandes posibilidades al asunto («yo para hacer dibujos me cojo el Final Videographics y viento»). Claro, la cuestión es que yo os cuento un poco de que va de todo esto y luego vosotros ya os hareis vuestras futuras aplicaciones, viendo cosas aquí y allá, adquiriendo cultura general.

Pero un momento, todavía hay más. Os he contado como se «distribuye» la memoria por la pantalla, pero ¿de dónde se cogen los colores?, o sea, ¿cómo se transforma la información de un byte a un color de la pantalla? De momento sabemos como se transforma un byte en pixels, pero estos tienen que tener un color, «el color lo da el byte, ¿no?», hombre... el byte le da a los pixels un código de color, y este código dará un color u otro según lo que tenga el VDP en sus registros de paleta. Enresulta que un color se forma a partir de la combinación de una tonalidad de rojo, otra de verde, y otra de azul, y en los MSX2 a un código de color se le puede dar un color u otro variando estas tonalidades (menos en SCREEN 8), teniendo 8 valores posibles para cada tonalidad, y por tanto 512 colores posibles para 16 códigos de color (excepto en SCREEN 6, nel que sólo hay 4), pues bien, el conjunto de tonalidades de rojo, verde, y azul de todos los códigos de color es lo que se llama la paleta, y se almacena todo en unos registros del VDP al uso. Va, cogeros un manual de referencia BASIC MSX2 y buscad la instrucción COLOR; hay tres instrucciones, y en una de ellas saldrá todo este rollo que os he contado. «¿Qué pasa con SCREEN 8?», pues nada, que en SCREEN 8 tenemos 256 colores fijos, que no se pueden cambiar; esto viene de que tenemos 8 tonalidades pal rojo y el verde, pero sólo 4 para el azul, o sea, 256 colores.


Esa imagen...

¡CARAMBA!

Enveamos, todo esto es a nivel de la máquina, como si dijéramos, pero el BASIC es muy fantasioso, y se suele quedar una parte de la VRAM para guardar los datos de la paleta actual (menos en SCREEN 8, of course): cuando cambiemos un color, las nuevas tonalidades de rojo, verde, y azul se guardarán en esa zona de la memoria. Del mismo modo, cuando ejecutemos una orden COLOR en esa zona se pondrá la paleta original por defecto, mientras que si hacemos un COLOR=RESTORE lo que haremos será un volcado de esa zona de la memoria a los registros de paleta del VDP. Esta zona de memoria mide 32 bytes, y su inicio varía con el SCREEN que tengamos, así en SCREEN 5 y 6 empieza en la 30336, mientras que en SCREEN 7 lo hace en 64128. Su estructura es la siguiente:

BYTE 0:	4 bits altos:	tonalidad rojo color 0.
	4 bits bajos:	tonalidad azul color 0.
BYTE 1:	4 bits bajos:	tonalidad verde color 0.
. . .	. . .	. . .
BYTE 2n:	4 bits altos:	tonalidad rojo color n.
	4 bits bajos:	tonalidad azul color n.
BYTE 2n+1:	4 bits bajos:	tonalidad verde color n.

¡Quieto ahí! Pongo 4 bits nosequé, pero en realidad sólo se emplean los tres bits inferiores, lo que pasa es que a no ser que VPOKEemos directamente el bit más alto de cada grupo de estos siempre estará a cero (igual con los 4 bits altos del byte con la tonalidad verde), con lo que podemos trabajar con los 4 bits sin problemas (es más cómodo trabajar con grupos de 4 bits que de 3).

¿CON ESTO PUEDO YA JUGAR AL TETRIS?

No, por que todavía falta ver como va la cosa en SCREEN 8. Como ya he dicho antes aquí no existen rollos de paleta, y los colores no se pueden redefinir, lo que pasa es que cada código de color ya lleva implícitos los tonos de rojo, verde, y azul (¡Dios kefuerte!) «¿Ans?» Sí homo, esto lo puedes ver en casi cualquier manual:

Código color = 32xVerde + 4xRojo + Azul

o lo que es lo mesmo: 2 bits bajos con el azul, los tres siguientes con el rojo, y los tres últimos con el verde. Recordad que aquí sólo tenemos 4 tonalidades para el azul.

¿QUIERES DECIR QUE ESTO LE INTERESA A ALGUIEN?

Bueno, yo ya he explicado unas cosinyas, ahora os toca a vosotros imbestigarPérez, depende de lo que os atraiga. La idea es que así uno va adquiriendo saber MSX, y poco a poco empieza a hacerse sus propias piruladas y bla, bla, bla...

Con esto una cosa interesante que se puede hacer es un conversor de pantallas, de un SCREEN a otro. El más interesante es el que va de SCREEN 5 a 8. Esquema:

- se leen las intensidades de rojo, verde, y azul que tiene la imagen, de la VRAM donde se almacena la paleta. Digamos que en forma de matriz: R(15), V(15), A(15)... o lo que sea.

- problemo: una pantalla de SCREEN 8 ocupa el doble que una de SCREEN 5, por lo que hay que empezar la conversión byte a byte por la parte final de la pantalla, e ir bajando (en la pantalla subiendo).

- se coge el primer byte y se separan los cuatro bits altos y los cuatro bajos. Con los cuatro bits

tenemos un código de color, miramos sus intensidades de rojo, verde, y azul y con éstas calculamos el código de color en SCREEN 8. Cuatro bits bajos, el píxel mayor, cuatro bits bajos el siguiente inferior.

- repite.

Os pongo un programa mío hecho hace aaanyos, pa que veais un poco de que va la cosa. CuriosO: podeis ver que aún estando en SCREEN 5 VPOKEo más arriba de la 32768 (que es lo que mide una página en SCREEN 5), esto puede hacerse siempre que se tenga seleccionada una página par como página activa. La verdad es que el BASIC se hace un poco su fanzine en muchas cosas. Ya veremos más interrupciones más adelante.

FUTURA APLICACION.

¡Faltaría más! En esta ocasión se trata de una protección contra el uso por parte de la gente rica que tiene Turbo R de nuestros programas, para ello añade estas líneas a tu programa y podrás presumir de haber programado un juego sólo pa 2/2+:

```
1 ON ERROR GOTO 10000
...
34 MOTOR
...
10000 IF ERL=34 THEN DSKO$ 0,1:DSKO$ 0,2:DEFUSR=0:A=USR(0) '¡QUE MALA LECHE!
```

¡Qué siga la lucha! ¡Hasta incluso!



Capitán Corbata

```
10 'SAVE''TUNPICO5.BAS''
20 VDP(10)=0:SCREEN 0,,1:COLOR 3,0,0:WIDTH 80
30 ON STOP GOSUB 370:STOP ON:ON ERROR GOTO 390
40 '
50 LOCATE 4,1:PRINT»TunDA! Pictures Converter 5TO8 (TUNPICO5.BAS)
60 LOCATE 4,3:PRINT»Version 2.00 presented 1998 by MATO#34.
70 LOCATE ,17:FILES»*.SC?
80 FILES»*.PIC
90 LOCATE 1,6:INPUT»Source file name «;S$:IF LEN(S$)>12 THEN 90
100 LOCATE 1,8:INPUT»Destination file name «;D$:IF LEN(D$)>12 THEN 100
110 IF D$=S$ THEN 120 ELSE 150
120 LOCATE 1,10:INPUT»Destroy source file (Y/N) «;R$:IF R$=»Y» OR R$=»y» THEN 150 ELSE 90
130 '
140 VDP(1)=VDP(1)AND191
150 SCREEN 5
160 SET PAGE 2,2:CLS
170 VDP(1)=VDP(1)OR64
180 BLOAD S$,S:COLOR=RESTORE
190 SP%=0
200 '
210 _TURBOON(SP%)
220 DIM R(15),G(15),B(15)
230 FOR S=30336 TO 30366 STEP 2
240 R(A)=INT(VPEEK(S)/16):B(A)=INT((VPEEK(S)MOD16)/2):G(A)=VPEEK(S+1):A=A+1
250 NEXT S:A=0
260 FOR S=27136 TO 0 STEP -1
270 AL=VPEEK(S)/16:AM=VPEEK(S)MOD16
280 VPOKE S*2+1,(32*G(AM))+(4*R(AM))+B(AM)
290 VPOKE S*2,(32*G(AL))+(4*R(AL))+B(AL)
300 IF STRIG(0) THEN SP%=1:END
310 NEXT S
320 _TURBOOFF
330 '
340 IF SP%=1 THEN 370
350 '
360 BSAVE D$,0,54272!,S
370 ON ERROR GOTO0:END
380 '
390 IF ERR=53 THEN RESUME NEXT
400 IF ERR=69 THEN RESUME
410 ON ERROR GOTO 0:RESUME
```



Hago el VDPBlaster... no lo hago... lo hago... no lo hago... lo hago... no lo hago... lo hago... no lo hago...

Lo siento ganó el no...

Que queréis que os diga... ya se que tiempo he tenido de sobras, pero las cosas no siempre van como uno tenia pensado, y aunque parezca mentira me ha faltado la inspiración adecuada en el momento preciso... y mierda, que paso de poner lo de siempre en esta sección y no me queda time pa improvisar algo niuvo...

Pero... y si por una vez cambio un poco de tema y hago uno de esos monólogos que tanto adoran los demás miembros del club (en especial el Mato)? Pues amos allia:

MONOLOGO (sin ron) DEL CAPITAN

(ej kay una cansión de CC que se titula «Monólogo con ron»... pero como io no bebo deso... o algo)

Quesque resulta queste verano me dedicao al humilde y doloroso arte del trabajo... sí, creo quel Mato ya os informa deso en alguna parte, y que os voy a contar... una gozada: levantarse a las 7:00h, llegar al curro a las 8:00h y a las 8:00:34 estar cargando con 25 kilos descayola en laspalda mirando ande hay que llievarlo... mmm... cuanto lo echaré de menos!

Pero en fin, a lo que íbamos: ¿que de que me ha servido currar? Pues mira, aparte de coger un moreno despanto y unas agujetas del cagarse cada día el menda sa sacao sus pelillas que, pa que negarlo, nunca están de más. Pues bien, para confirmar mi autenticidad como usuario mesxesiano ya he empezado a tachar elementos de la lista de «algún día» y pasarlos a la de «ya!», tales cuales un Mecachis (que llevo esperando desdace mas dun mes... Manuel!!), un Hardiskduro, unos altavoces pa dar rienda suelta a mis mega producciones *MoonSoundisticas* tales como RAMONIn.MWM (donde n E N, n>0), una caja para albergar el susodicho HD (todo ello conseguido por el Armandin de lugares oscuros y poco recomendados para inocentes e indefensasa jovencitas) y,... la pieza maestra... Un MSX Turbo R!!!


programador en bajo nivel

Si! Resulta quel Antonio cansado de que hable mal de sus *NestorAcentos, NestorBasic, Nestor*.** decidió hacerme la pelota dejándome su TurboR una temporadita y claro, uno se mal acostumbra a estas cosas y ahora necesito tener uno pa mi solito.

Mola, no?

- En fin, y no tienes nada mejor que contarnos? ettte... pues... no se... Que tal una receta de buñuelos de mi hermana? o una rutina pseudo cutre Fade-in Fade-out en ensamblador?

- *Si, si, eso!!*

Bueno, vale, pos amos allá:

Lo primero de todo es preparar todos los ingredientes. Vertemos la harina en un bol y le añadimos un vaso de aceite (de oliva, claro), unos huevos (de gallina, es clarc) y...

- *Calla puta!!! Eso no, lo del fade i/o!!!*

Ah, lastima... con lo buenos questarian unos buñuelos ahora...

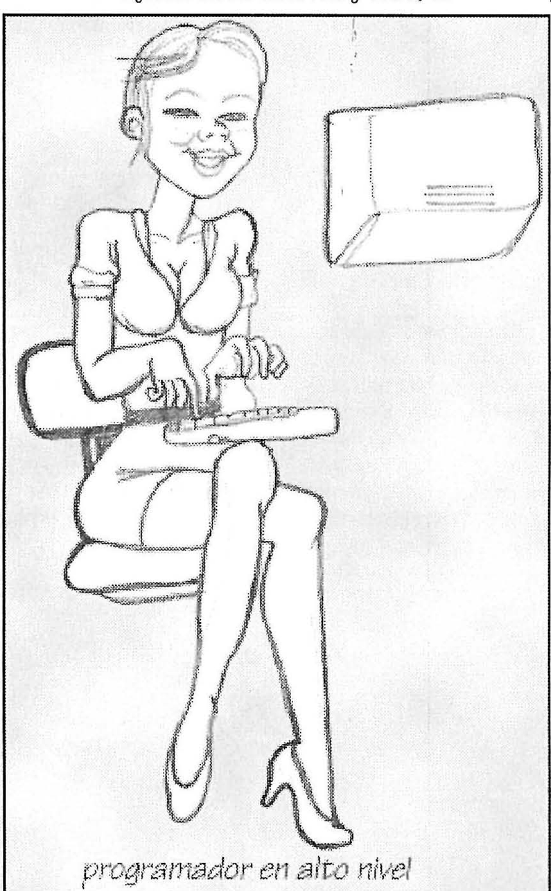
Pos bueno, conste que no es el tema principal del articulamen, pero ya que no os interesa la gastronomía os meto por ahí una rutinilla que tenia hecha des dace millardos y que nunca antes había publicado por vergüenza... Si no os importa buscad un par de párrafos mas alante si queréis leer la explicación técnica de la rutina, porque lo que es ahora todavía tengo que pensar en que disco la tengo (o la borré para grabarme el todoacentos?). Ahora por ahora seguiré con mi monólogo:

Bien, me gustaría hablar un poco de la situación en la que nos encontramos los miembros deste club. ¿Me dejais?

-*Noooo!!!!!*

-Vale, gracias:

Como habreis notado esta vez nos hemos cubierto de gloria... resulta que el SD#11 salió en Febrero y el #12 calculo yo que lo estareis leyendo en Noviembre... y claro, no es plan...


programador en alto nivel

Las razones podrían ser muchas, pero la verdad es que todos hemos pasado un poco de fanzine, a veces por falta de ganas y a veces por falta de tiempo y aunque parezca mentira el tiempo va pasando y ni te das cuenta de que el fanzine sigue ahi...

En fin, que no quiero poner una excusa porque no la hay: todo aquello de si los exámenes, el trabajo, las practicas,... si, es cierto, pero no es excusa para 8 meses de retraso.

Lo que quiero decir es que la hemos cagado, así de claro, y que espero que no vuelva a ocurrir, o al menos de forma tan desmesurada, aunque como siempre decir que algo no volverá a pasar es muy arriesgado. Y conste que no quiero decir con esto que a partir de ahora vayamos a sacar el fanzine puntual cada 3 meses (¿alguna vez hemos lleagdo a hacerlo?). Esta claro que hay fechas en las que nos es humanamente imposible terminar un fanzine, pero siempre podemos hacerlo mejor que en esta ocasión.

Y ya para acabar solo haceros una reflexión metacarpiana de aquellas que me han llevado a ser reconocido como el capitán de atajo de inutiles (esta vez maqueto yo, así que...):

-*Noooo por favor!!! basta yaaaaa!!!!!!!*

Fale, fale...



PUT_PAL: es la misma rutina que puse el numero anterior (antes se llamaba *PALETA*), y lo que hace es enviar los datos que se encuentran en la direccion (HL) al VDP. 32 bytes = 16 colores. Au!

PUT_PAL2: hace lo mismo pero con la paleta que le pasemos en (HL)

FADE_ON: Inicializa los datos para hacer el fade. En (PALETA0) se encuentra la paleta de inicio que se ira modificando cada pasada. En (HL) la direccion de la nueva paleta, que permanecera intacta duranto todo el proceso, y en C la velocidad del fade... explicome: Puesto que el fade se supone que es para usar junto con rutinas de interrupciones VDPBlasticas (pa eso lo uso yo) no puede consumir mucho tiempo de CPU, y si hicieramos las 32 pasadas que necesita para una tonalidad completa (2 pasadas por color (RB G)) entonces parpadearia todo un eon. Por ello he puesto esta opcion, para poder dividir el calculo de una misma tonalidad en varios steps de N pasadas cada uno (32 seria todo de un solo tiron, y 1 significaria hacer 32 pasadas para cada tono). Solo decir que N (que es el valor que pasamos en C) debe ser potencia de 2 (entre 1 y 32). Las etiquetas que he puesto son ma o menos las que yo uso...

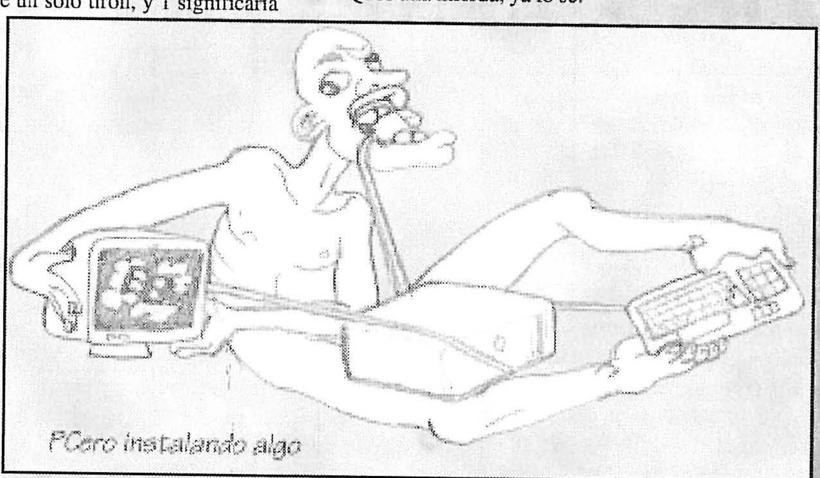
PALFADE: esta es la rutina que hay que llamar para hacer un paso del fade (segun el N anterior taradra mas o menos e idem con lo que hara).

Y por ultimo **(display_fad)** es para indicar si el fade debe «hacerse» o solo calcularse. Esto es util si queremos precalcular los 8 pasos de un fade para despues hacer algo con ellos. Basta con usar un N de 32 y poner (display_fad) a 0. Entonces cada vez que llamemos a *PALFADE* copiamos el contenido de *PALETA0* a otra parte, y asi obtenemos los 8 tonos del fade.

Ah, en ningun momento hago la sincronizacion con el barrido del VDP, ya que se supone que eso es externo al fade, pero si vays a usarlo «a palo seco» basta con meter un *CALL LINEA0* (o rutina equivalente) antes del OTIR.

En cuanto a la explicacion de como funciona la rutina... pfff... pos eso, cojo byte a byte el color origen y el color destino, comparo (primero los 3 bits bajos y luego los altos) y segun sea mayor, menor o igual; sumo, resto o lo dejo igual. Asi de facil. Y de hecho es un poco cutre porque considero los 3 bits altos del segundo byte, que en ambos casos sera 0, pero asi se minimiza la complegidad del listado (o algo...) y despues simplemete miro si ya llevo 32 con el mismo tono, y si es asi lo envio al VDP (si display no esta a 0).

Ques una mierda, ya lo se.



SIN DUDA LO MEJOR DE ESTA SECCIÓN SON LOS DIBUJOS QUE HIZO EL **YOMBO** DURANTE *LA NOCHE DE LA DECADENCIA*... OMOLAN!

```
; RUTINA DE FADE / RAMONI'97/98
;
;       > PUT_PAL: ENVIA AL VDP LA TABLA:
;          PALETA0. (LOS 16 COLORES)
;       > FADE_ON:INTRODUCE LOS DATOS PARA EL FADE.
;          HL=DIRECCION DE LA NUEVA PALETA
;          C =PASOS POR CICLO
;       > PALFADE:HACE UN FADE ENTRE LA PALETA QUE SE
;          ENCUENTRA EN PALETA0 Y LA QUE SE INDICA EN
;          (PALETA).
;          CADA VEZ QUE ES INVOCADA REALIZA UNA PASADA
;             (FAD)  = 0 > NO HACE NADA.
;             (FAD) <> 0> HACE FADE.
;             AL TERMINAR PONE (FAD) A 0.
;   (DISP_FAD)= 0 > CALCULA PERO NO ENVIA AL VDP
;             = 1 > CALCULA Y ENVIA AL VDP

PUT_PAL:    LD      HL,PALETA0

PUT_PAL2    XOR     A
            OUT     (#99),A
            LD      A,16+128
            OUT     (#99),A
            LD      B,32
            LD      C,#9A
            OTIR
            RET

FADE_ON:    LD      A,1
            LD      (FAD),A
            LD      (PALETA),HL
            LD      A,C
            LD      (STEPS),A
            LD      A,8
            LD      (NUM_PAS),A
            RET

PALFADE:    LD      A,(FAD)
            OR      A
            RET     Z

NO_END:
            LD      HL,(UNA)
            LD      DE,(DOS)

            LD      A,(STEPS)
            LD      B,A
BUC:        PUSH    BC
            LD      A,(DE)
            AND     %111
            LD      C,A
            LD      A,(HL)
            AND     %111
            CP      C
            JR      Z,IG
            JR      C,MAY
            INC     C
            JR      IG
MAY:        DEC     C
IG:
            LD      A,(DE)
            AND     %01110000
            LD      B,A
            LD      A,(HL)
            AND     %01110000
            CP      B
            JR      Z,IG2
            JR      C,MAY2

            LD      A,B
            ADD     A,16
            LD      B,A
            JR      IG2

MAY2:       LD      A,B
            SUB     16
            LD      B,A

IG2:        LD      A,C
            ADD     A,B
            LD      (DE),A
            INC     DE
            INC     HL

            POP     BC
            DJNZ    BUC

            LD      (UNA),HL
            LD      (DOS),DE

            LD      A,(STEPS)
            LD      C,A
            LD      A,(PASADA)
            SUB     C
            LD      (PASADA),A
            OR      A
            RET     NZ

            LD      HL,(PALETA)
            LD      DE,PALETA0
            LD      (UNA),HL
            LD      (DOS),DE
            LD      A,32
            LD      (PASADA),A

            LD      A,(DISP_FAD)
            OR      A
            JR      Z,NO_DISP
            CALL    PUT_PAL

NO_DISP:    LD      A,(NUM_PAS)
            DEC     A
            LD      (NUM_PAS),A
            OR      A
            RET     NZ

            LD      (FAD),A
            LD      A,8
            LD      (NUM_PAS),A
            RET

STEPS:      DB      RAPIDO

LENTO:      EQU     2
NORMAL:     EQU     4
RAPIDO:     EQU     8
S_RAPIDO:   EQU     16
REAL:       EQU     32
PALETA:     DS      2
NUM_PAS:    DB      8
FAD:        DB      0
PASADA:     DB      32
UNA:        DS      2
DOS:        DS      2
DISP_FAD:   DB      0
PALETA0:    DS      32
PALETA1:    DB      34,34,...
```

programador cualesquiera

El NéstorCómentárió

bueno, el título ha quedado una mierda, pero al fin y al cabo... de quien es el articulamen?

¡Atención gente! ¡Alegraos, pobre plebe que aún programais en BASIC! ¡Vuestra obsolescencia va a terminar! El magnánimo Konami Man se digna poner a vuestra disposición la más avanzada herramienta de programación BASICera jamás soñada. Señores y más señores, ¡he aquí NestorBASIC!

¿Que qué de qué? Explicome. NestorBASIC es una extensión del BASIC que el menda está desarrollando desde largo tiempo atrás. Más concretamente, es un conjunto de funciones (unas 80) que te permitirán hacer virguerías con el vetusto BASIC. Dichas funciones se llaman con USR(no. de función) y los parámetros se pasan a través de una matriz, por lo que atención: ¡pueden ser llamadas desde dentro de turbo-bloques! ¡¡Y encima todo el programa se instala en la memoria mapeada y apenas quita 600 bytes de la memoria del BASIC al instalarse!! ¿Más ventajas? Sólo hay un fichero, se instala con un simple BLOAD y no hay que hacer CLEAR, POKE ni DEFUSR. En resumen: increíble.

¿Y qué es lo que hacen las susodichas funciones? Pues tal que esto:

De interés para los que sois más retorcidos que nadie y mezclais BASIC y ensamblador: NestorBASIC permite ejecutar rutinas en código máquina contenidas en un segmento de la memoria mapeada. Es decir, ya puedes almacenar y ejecutar una rutina de hasta 16K sin perder un solo byte de la memoria del BASIC. Por supuesto, como en el caso de las rutinas de la BIOS, puedes establecer los registros de entrada y consultar los de salida. Ah, y también puedes ordenarle a NestorBASIC que conecte tu rutina a la interrupción del reloj, es decir, que la ejecute 50 veces por segundo sin que tú tengas que mover un dedo.

Vamos, que si no lo hubiera hecho yo mismo, no me lo creería.

Permiten usar la memoria mapeada (hasta 4 megas) para almacenar datos o gráficos. No tienes que preocuparte del slot o slots en el que se encuentra, simplemente dispones de N segmentos (según la capacidad de tu maquinita obsoleta) numerados de 0 a N-1 a tu disposición. También puedes utilizar la VRAM para emular segmentos extra, uséase, la reostia.

Hay funciones que te permiten hacer cosas imposibles desde BASIC o incompatibles con el TurboBASIC, polejemplo:

- Transferencias de datos entre RAM y VRAM.
- Compresión de gráficos.
- Acceso a disco (lectura y escritura de sectores y ficheros directamente a/de la memoria mapeada y VRAM, gestión de directorios y atributos...)
- Almacenamiento y ejecución de programas BASIC en la memoria mapeada. Es posible saltar de uno a otro sin perder las variables.
- Uso del modo de parpadeo ("blink mode") de SCREEN 0, de forma facil.
- Reproducción de efectos de sonido PSG, creados con el editor SEE de Fuzzy Logic. * Reproducción de música MoonBlaster 1.4 y MoonBlaster Wave.
- Ejecución de rutinas de la BIOS con establecimiento de los registros de entrada y consulta de los registros de salida (cosa que no te permiten las instrucciones DEFUSR y USR).

¿Que qué? Calmaos, no me hableis todos a la vez. ¿Que quereis un ejemplo? ¡Es clar kent! Ahí va un idem que abre un fichero, lo lee al segmento 10, y lo copia a VRAM:

```
10 BLOAD"NBASIC.BIN",R 'ḷ¡Ya está instalado!!
20 DEFINT E              'La matriz P es creada automáticamente
30 _TURBO ON(P( ),E)
40 DIM F$(1)
50 F$(0)="c:\AQUI\FICHERO.EXT"   'Fichero a abrir
60 E=USR(31)             '¡Abre el fichero!
70 P(2)=10               'Segmento de destino
80 P(3)=&H2000           'Dirección de destino en el segmento (0-&H3FFF)
90 P(4)=&H1000           'Número de bytes a leer
100 E=USR(33)            '¡Lectura del fichero!
110 IF P(7)<&H2000 THEN PRINT "¡FINAL DE FICHERO!"   'P(7) = Número de bytes leidos
120 E=USR(32)            '¡Cierra el fichero!
130 'Ahora copiamos los datos leidos a VRAM, dir. &h12345
140 P(0)=10              'Segmento RAM de origen
150 P(1)=&H2000          'Dirección de origen en el segmento
160 P(2)=1               'Bloque de 64K VRAM de destino (0 ó 1)
170 P(3)=&H2345          'Dirección VRAM de destino en el bloque
180 P(4)=&H1000          'Longitud del bloque
190 E=USR(22)            '¡Transferencia RAM-VRAM!
200 _TURBO OFF
210 E=USR(0)             'Desinstalación de NestorBASIC: todo queda como estaba
```

Facil, ¿eh? Seguro que aún no te lo crees. Es normal, le pasa a todo el mundo; ya te acostumbrarás.

¡Guardad vuestros sextercios, pobres infelices! Comprendo que esteis dispuestos a pagar lo que sea por haceros con esta maravilla, pero he de deciros que no podeis comprar NestorBASIC... ¡porque es gratis! ¡¡Sí sí, no es una broma, tamaña grandiosidad en formato bytes es GRATIS!! Y eso que, dada la magnitud y gran utilidad pública de mi creación, estoy en mi derecho de pedir una fuerte suma por ella. Sois realmente afortunados al poder disfrutar de mi infinita generosidad.

¿Que cómo puedes conseguir Nestor BASIC? Si tienes internestor no tienes más que pasarte por mi jom peich:

http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9797/msx.htm

Aquí encontrarás el NestorBASIC, un completo manual de instrucciones en el que se detalla el funcionamiento de todas las funciones (a elegir en español e inglés), algunos ejemplos (incluido NestorPlayer, un reproductor MoonBlaster que te permite navegar por tus unidades y directorios) y el editor de efectos de sonido SEE, que también es gratuito.

Si no tienes internestor, pues supongo que lo de siempre: mándanos un disco, poniendo en el sobre la referencia *"El SaveR es un cabrón"*, y te lo devolveremos con el NestorBASIC grabado y un autógrafo de Konami Man y bla, bla...

Y ahora, un ofrecimiento a las almas más intrépidas: ¿quereis pasar a la historia como uno de los betatesters que hicieron de NestorBASIC un programa perfecto y sin errores? ¡Ahora puedes! Contacta conmigo en *<konamiman@geocities.com>*. Con tu ayuda, NestorBASIC será aún mejor si cabe.

En resumen, que esto sólo pasa una vez cada vez que pasa, uséase: ¡usa NestorBASIC!



Nota del club: ¡Ostia! *Pos es verdad!!*



Jai chaicons, (sema olvid aoponerlamierdalnestoracentosesperatequesalgoylocargoysigoescribiendo)

Pos na, quesque tengo muchas cosas que contaros y noncajan en ningún lao. Asines que lo pmarqueado todo xunto (de Galicia) y sus lo cuento (de Tacirupeca y el bolo?) to.

Pos questuve en Barna con la «redacçao» menos el *SaveR* ques un cabrón (esto ma dicho que lo pongal *Antón*) y se va a China (Japón!!!!!) y no vul fernos los fondos pal *Pang*. Tambenne estaba en la Fumen el *Koen* (Basic) y una chica que iba con él, pero que parlaben un algo raro y yo nolontendía perol *Mato* si. También avía altra guerl que se llamaba ... ¿xungui? Pero que no se hacía cargo con el MSX, y que decía que eramos unos crios y que ella era mayor y que no quería ser y *tal que bla,bla ...*



Y fuimos a la Ru en metro desde la Fumen perostavez no había flechas indicadoras en la parada de idem por lo que tenemos que descontar puntos (SCORE=SCORE-1) a la AAM. Y en la *Ru* el *Oxtiamacho* que era el delegado provincial de Barna de los *Tarélicos*, repartía el último number del fanzine/revista a los abonados y a mi me quiso dar mato por liebre con un número questaba sucio y se rompía y tal ... Pos quel Oxtiamasho tambenne tenía lultima *SUPERPRODUCCION* dUmax. Y yo como soy un gebruikeer auténtico pos lo compré por la módica robada de 3500 pts que nosecuan es en UROS (sescribe asinne?). Pos que la fet un chico solo que se llama *Peter* (Pan?) *Meulendijks* (algú sap com es diu ashó?). Acabáramos daquí!!! Quesquel juoco nostá benne y se rompe. Y encima si tienes un MegaSCSI no pots playear instalandolol H.D. porquesque no sabel *Meulen* buscar la disquetera y se hace la picha el *Néstor*... digo un lío (de Janeiro) con la ESE-Ram (onijo) del *mecachis*. Y encima el juoco se queda flipao cuando vas al *Port* (099h) *Hope* ques un lao questá por el mundoljuoco. Y el samplekit pal Music Module (quel *Ramonijo* ya no ten con vioalcol) no se hace cargo y no suena (PLAY «V0»). ¿Que qué vul dir con tot ashó? Pos que «paece» (paece nos secta desta, ques que se dice asinne en Cuenca que yo soy a mitges allí) ser que los chicos/as/el/la/los/las dUmax (os/as no!!! a soles suno el *Meulendisk*) tenía prisa en sacarlo (TIME=0) y nostá del to benne acabarado. Pero el *MeulenPeter* sa donat compte y a sacao un parche (de Iron Maiden?) y lo ha dejao en la intenne, con lo que (según dicél) sacabaron los hemorroides del juoco. Pero dicel *Hanchico* (no es *Antxico*) que ha jugado mucho que cuando lee un libro nosedonde se le queda colgao con el parche y todo, pero esto no lo se well. Perosque enresulta que el juego no tenne músicas pal opeelecuatromunsaun y si tas gastao 35000 pts o muchos Uros en comprartela no te sirve dená. Y di-

cen que la versión munsaun saldrá para Zanguort y que tienes que mandar los diskios pa que te los cambien y te cobran noseque del peaje y ... MIERDA!!!!!!

RESUMIENNDOJE!!!

Que no lecho la culpa al *Meulen* (no toda) de los problemas del game, pues se huele a lo lejos que los


...esta roña de coche es el Ford Fiesta del SaveR en cuyo capó reluce un llamativo MSX pintado, como no, en Rayajos Sanchez...

de sunrais paece (queda benne el paece, ¿no?) le han metido prisa pa vendrelo en la Ru de *Tilburg* (a, no, que allí es feria, ¿tendrán tiovivos?). Con esto quiero decir (luego existo) questo no esta bien. Y quel MSX no se debe convertir en una sociedad de consumo comol PC y que si seguimos así acabáramos daquí pronto con el sistema y tal que bla, bla ... Si el juoco nosta termineitor no sabría de sacar. Y encima seguro que dentro de poco tendremos en muchos fanzines/fanzinesdiskio una gran campaing propagandistica del *Lost World* y no nos dirán estas cosas. Y son 3500 pts!!!!!! Que no vale 500 pts o 200 *comunNestordiskcualesquiera*. Y nadie se queja. Y aluego llegal *Manuel* y el *Elvis* y el *Jorrith* con un juoco que se paece (va molando, ¿no?) al *Sonic* de megadraiv y la gent se queja del preu, pero es queste FUNCIONA! Y tiene música MoonSound, y no se flipa al searching la FDD. Y es de gran calidad! MIERDA! Y es una pena questo ocurra.



Y tambenne es una pena lo del *Lost World* por que hablando del juoco en si, NO ES MAL JUEGO. Es comol *Pumpkin 3* ese pero vestido de seda (y aunque la mona...). Pero sa mejorao mucho y es divertido y todo. Y han quitado las caras feas, feas, que tacían tener pesadillas in the night.

Ya hora una queja general (MIDI) sobre las force field en los juocos!!!!! Quesque pa fer una protección desas de diskio y poder instalar el idem nel H.D. sabría de saber antes andestálaFDD por que si no se rompe. Y esto le pasa a muchos juocos de *Sunrais* comol *P.A.3* y el *Math Maniac* que si tienes un MegaSCSI no puedes instarlos «normalmente». Y es como lo de la munchaun, que después de gastarte tantasmil pesetas y desperar un paquet (radio) de china ... Japón!!!!!, horas y horas y dias y dias y meses hasta incluso, (????) que no puedas poner juocos como estos por que se reververizan en su propia. Y EL SONYC NO!!!! Kaprendan.

Contoste roio que sus he contado (hasta 5) no quiero generalizar con todol softguare HOLANDES. Por que allí comontos laos hay cosas buenas y malas. Y ahí gente que mola un mega comol *Koen* ese ques mu buen tio, manque no parle benne y que noscontó un chiste duno que face gimnasia con las anillas y se le veía el paquete por que sabía posat un calcetín, que yo no entendí por que no soy «estandar» y utilizo el IM2. Y el *Mato* estaba durmiendo en el mio trozo de cuarto de la *Fumen*, ques el que lontendia. Manque creo quel *Lanchernovil* tambenne se hacía cargo.

Mas cosas. Pues resulta que ya no trabajo reglando PCs. Ej que *Bill Gates* se dio cuenta que desde que los montaba io, el güindos yel NT (lo que ma costao encontrar el «ü», quesque yo no tengo un teclao Microsoft Windows (tm) comol pare del *Ramoni*) se colgaban menos y llamó per telefon a mi ex-bigboss (que se llama *Helio* comol primer elemento de la tabla periódica) y semacabó el contrato y no me renovaron y aleshores estoy repartiendo pizzas en la *PIZZERIA MANOLO*. Y como no me puedo quejar en lo economico pos me dió por comprarme un

CD pal MegaSCSI. Y va y rebuscando por Valencia mencuentro una tienda mu fea y con mucho polvo nel escaparate y le pregunto por un CD escasi. Y que tenían unos TEAC de 32x por 20000 monedas de peseta. Aleshores se lo comenté al *Pazos* que quería uno tambenne y me compre 2. Y despues de montarlo y to eso lo probé y ... COÑO!!!! SI VA MES RAPID QUEL H.D.!!!! Maravilla de las maravillas!!! Acabose de los acaboses!!!! Me vach a fumar un trujilla (Ducados) y vach a probar un CD de music. Aboreham ... por akí por el Diskio de los japoneses (¿o eran chinos?) nabía un CDplayer desos. Voy a poner lultimo diskio de los *NOFX*. Aboreham com es ashó ... Si. CDDA.COM. Poner el CD daudio... ans? no va!! Seguro que sa colgao con el *Nestoracentos* ... farem un RESET. Aboreham si ahora ... MIERDA!!! NO FUNCIONA!!!! 20000 oros pa esto!!! Espera ... quesque igual no coje estos CDs punkis, vach a probar uno del *Nat King Cole* del mio pare ... M I E R D E N ! ! NOVANKOOMANDODEL CDDA!!!! ¿O no val CD? Acabáramos!! Llamemos al Pazos pa ver si sap alguna cosa :

Ram: *Ta Manuel?*

Voz:Si. Espera quesquestá abajo nel portal parlant con unos amigos. MANUEL!!!!! Que subas daki en TIME=0!!!!

[...]

Man: Arrffff! Arfff!! Joder hijo, 34 pisos por la escalera. Tripa se ta roto!

Ram: *No tienes ascensor comol Mato ...?*

Man: Si, perosque asinne tardo menos ... dime!

Ram: *Sap tu algo del CD ese que compramos con los CDsdaudio?*

Man: Sip, lo vach probar pero no tiraba y como tinc un Plextor posat en el PC de 20x pos mecho un SWAP y ara tinc el TEAC (¿estos no feren disqueteras?) nel PC y el Plextor nel Turbo R por que así tambenne tiran los videos EVA, tal que bla .. bla ...

Ram: *Mierden! Ara que faig!*

Clinc!

```
; CUTRE CD PLAYER V 0.34
; A MI ME FUNCIONA SI NO OS VA OS JODEIS
; ES SECTA.
; JUGUETES PARA COMPARTIR ...

            LD      HL,CDB
            JP      To_SCSI

To_SCSI:    LD      (COMANDO),HL
REINT:      LD      IY,(SLOTMEGA-1)
            LD      IX,07FCCH
            LD      A,0C0H
            LD      HL,PAQUETE
            CALL    01CH
            JP      C,END
            LD      A,(0300H)
            AND     0FEH
            CP      2
            JP      Z,REINT
            RET

END:        RET
CDB:        ; PLAY TRACK RELATIVE (12)
CDB_0:      DEFB    0A9H
CDB_1:      DEFB    0
CDB_2:      DEFB    0
CDB_3:      DEFB    0
CDB_4:      DEFB    0
CDB_5:      DEFB    0
CDB_6:      DEFB    0FFH
CDB_7:      DEFB    0FFH
CDB_8:      DEFB    0FFH
CDB_9:      DEFB    0FFH
PISTA:      DEFB    1

; ID DEL CD (3) NEL EXEMPLO.
PAQUETE:    DEFB    00001000B
            DEFB    0       ; NO USADO
COMANDO:    DEFW    CDB
            DEFW    0200H
            DEFW    0300H
            DEFW    0400H

; PONER AKI EL ID DEL MEGA.
SLOTMEGA:   DEFB 081H
```

Pos queste resulta quel CDDA del MegaSCSI no tira nel *TEAC*. Y me puse a hinbestigar por que. Y macorde quel Nestor había dicho algo dun manual SCSI y de como se programabal mecachis nel SD%9 (no SD#9). AcabaramoS!!! Ques que los CDs de TEAC no se hacen cargo con el comando SCSI de playear de tal pista a tal pista, que no recuerdo que numeramen es. Pero ... ¿por culpa desto no iba a playear CDs? Ja! Me río yo de los CDs TEAC. Pos que mecho un CDplayer que tira benne pal MegaSCSI, con otros comandos que si que van nel TEAC. Y es que paece (otra vez) ser que comol PC ya nos estandar, los fabricantes de algos hacen lo que quieren con sus aparatos y neste CD no han implementado un komando *STANDAR SCSI-2*, cosa que les debería de llevar al infierno. Pero como nel Windows ese tira pos no se calientan ... Pos na que os dejo por akí una pequenya rutinilla nasembler que playea un CD desde la pista 1 hasta el final. Por supuesto NO sigo las normas de nada, ni detecta nada ni nada de nada por lo que si poneis un CD de señoritas desnudas tambenne lo intentará playear produciendo excepciones y generals failures. Cada uno luego que se lo monte como quiera, quesquel CDPlayer que me fet es massa largo pa ponerlo todo y el *Ramoni* me pegará, (manque seguro queste article ni lo publica). A soles dir que está

preparado para tener nel *Slot 1* el Megachis, que teneis que poner el ID del slot ande lo tengais vosotros. Y tambenne en Paquete el ID pero el correspondiente al CD, nel formato raro de particiones del MegaSCSI (ver SD 9). Y como ves *Nestor*, tus artículos SI que sirven para algo y los lee un alguien... (luego minvita un zumo, por ferle la pelota...).

Prueba de que no existen limitaciones para los usuarios autenticos: conseguimos bañarnos DOS veces en la piscina del Nestor!!

Más more. Quesqueste verano igual vamos pa >K el *Pazos* y io. Y no sabemos si las sábanas que nos ponga en la cama faran scroll y no precisamente del *SET ADJUST* (esta parida a soles la puc entender el *Pazos* ...) Pero nos a dichol *Ramoni* que detrás de su casa nihá un descampao y que nos deja un orinal, que no nos preocupemos por la casa ... Y que nos podremos bañar en la piscina del *Nestor*, que no hay problema... Y que podremos jugar el *MegaBike* nel Turbo R del idem. Por supuesto. Que no vendrán a recojernos por quel *Mato* sen va con la práctica, el *Ramoni* no tiene dinero pal coche, y al *Nestor* no le dejan el *tamagochi*, digo *Tuingo*. Y el SaveR igual está todavía en china.

Ah! Quen la pasada Ru estuvo el *Capitán Corbata* y me firmó 3 posters impresos a rayas de lápiz que portaben. Y que me perdonel *Elvis* (presley? NOOOOO!! *Gallegos*!) porque le metí una colilla de Ducados nel bote de fanta, creyendome io mesmo questaba vacio.

Dos cosas para acabar que me han xodio un poco. Ques que resulta que mencontrao gent por ahí que no le gusta el SD. Dicen que no entienden nada. Pos na que no todol fanzine es secta o mierdarmando desta quescribo io copiandome de la secta como un vulgar FastCopy, pero que no llego ni a la suela a la GENUINE de los de la redacçao, sobre tol *Mato*. Y la otra que hay gent por ahí que chana un mega con el MSX, y saben fer cosetes y que no se dignan a escribir un miserable artículo para ayudar a nadie, ya no solo al SD, si no a cualquier publicación/fanzine/disk/*.* de los que por ahi se fan. Pos nada que irán al infierno por malos. Y seguro que aluego estos que no les gusta el SD se compren algún fanzine nHolandés por que viene dHolanda ... MUERA!!!!

Altra kosa con k. Que ma dichol *Paco Molla* (no Moyá) que sa pueston nel expandeiro el «estabilizador» ca sacao *Padial* pa sus idem y que ahora ya va el IDE bién. Y es que a mi ya me mosqueaba que siempre fuese la culpa de los interfaces y no del expansor, por quel MegaSCSI nel Turbo Bruto tampoc va benne y se reverberiza. (conlexpansor) Urrha por *Padial*! Questel problema es quel expansor en su versión de «fábrica» es muy lento (comol *Altered Beast* ol *After deguar*) pal Turbo. Y por eso sainventao lo del hestabilizador pa que vayan las cosas bién y no se pierdan datos. Y dicel *Paco inostar* que el hafguar ya se hace cargo con el Turbo y el expansor, por lo que sacabaramos daki los problemas con los hemorroides. Y que decían los de la MsxClub que los cacharros con alas pa poner muchos cartuchos a la vez avec el MSX se llaman EXPANDIDORES.

Más. Dirli al *Rafa Corrales*, que se compre otra caja pa meter el dinero en las Rus de Madrid, ques que en lúltima iebava una desas cajitas que las habres los hojos ((c) *Ramoni* SD#algo) y sale una bailarina dando gueltas y suena una música que ni el PSG-Sampler. Y eso da mala imagen al sistema ... (*Rafa* ques secta... o mierdarmando) Por lo menos que se ponga una caja de puros, ques más profesionalizable como la que lleva el RiBaS.

Pos nada creo que no se molvida na. Si estas letras se dignan a leerlas un algo o un alguien, igual repito nel próximo SD. Por supuesto no me hago responsable de las burradas vertidas por mi mesmo.

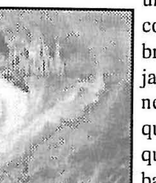
Ta incluso!!

el Armando. *(Ramones)*

FANZAINS

I.C.M. MAGAZINE #30

¡Hola otra vez! Vienbenidos una vez más a la sección más especial pa tos los ninios y las ninias del mundo. Mira tú por donde hoy voy a empezar con el primero, y seguiré con los siguientes, y el primero enresulta que es el iceeme 30, de formanera que hasta incluso puede que nos divirtamos. Este sel número de gennaio-febbraio, y como viene siendo habitual la portada es en color, pero como si no, por que pa lo que, pues eso, la verdad. Pero vamos a.



Tras el welcome nos icso facteamos con un pensamiento de Koen Dols (capo del Future Disk), nel que dice «hay que apoyar el MSX comprando cosas diversen». Aluego viene otro pensamiento/algo de los chicos de iceeme, nel que dicen «el MSX mola, papoyarlo más puede que cambiemos un par de cosas del fanzine tal cual 4 números por año y formato DIN A4» (les conviene, por ciertamen, neste algo viene la portada del I.C.M. #30, ¡es una recurrencia recursiva!). Siguiendo con la línea de «cada uno que diga la suya» viene un pibe y nos cuenta que se le ha chamuscado un poco su VDP, y propone alguna cosa (no acabo de descifrar el artefacto que) pa evitar questo nos. Acabáramos esta parte mínimamente decente con un comentario acerca del EGG MOUSE, un ratón japonés pal MSX.

A partir de aquí la cosa sanarquiza un pixel, empezando con un comentario sobre el disk magazine japonata NV Magazine el1? (que parece que les ha molao) nel que quieren superar la barrera de los 600 dpi pero no a base de puntos, si no de fotos; al menos ocupa tres páginas. Pa no decaer tan bruscamente después de, viene una página dedicada a otro disco japonata con imágenes obscenas (y van...), con un punyao de fotos, pero al estilo de «uy se me han caído las fotos encima del escáner» «es igual, déjalas y aprovechamos pa escaneárlas». Cambio destilo con una sección dedicada a los lectores, que no es que esté mal, pero que podía haber dado más de sí, ya que nos encontramos con cosas tipo «os envío una foto de cómo queda mi MSX nuna caja de PC», «he hecho este dibujo, os lo dedico», «me ha salido una picha debajo lombligo» «déjatela que mola» «falen, falen»... Y aluego un algo de que van a sacar el Metal Gear pa Play Station o similar y al tío le mola mucho, pacabar con un comentario de la promo del Core Dump (¡¡¡esa letra!!!). Pero lo que más es una página dedicada al Bill Gates, que ni me he leído por que no pone nada del MSX («¿y como lo sabes si no te la has leído?», mi ano puede dilatarse hasta los 10 cm. de diámetro).

En la recta final encontramos lo que son las secciones fijas: nosequé dInternet, un par danuncios, noticias cortillas, Clubs Information (fanzines más que nada), y un catálogo de cosas que venden (hard y soft).

Amos Bilbao, lo que es el fanzine a mí no se me hace mucho cargo (pasando ya de diplomacia), ya que no trae muchas cosas interesantes y no es muy espectacular que digamos en cuanto a presentación; lo que pasa es que esta viene siendo la línea habitual de los iceeme dun tiempo acá, por eso ya voy directo al grano. Puede que os mole, pero a mí no, y os lo digo. También venía el ya tópico y típico panfletillo I.C.M. de «una campagna a favore del sistema MSX», aquí dedicado a Brasil, y lo que es más mega, un catálogo de las cosas que vende esta gente con explicaciones y demás, que sí puede serle útil a alguien questé interesado en comprar hard no muy común (como ya pasaba con el último número que comenté, el #29 creo, con trucs et astuces pal 8245). Neste campo es donde hay que buscar el valor del I.C.M. últimamente, por que lo que es el fanzine en sí no hay mucho, la verdad. Esperemos que mejore un píxel, y si no siempre está lo de apoyar al sistema tal que bla, bla, bla... ¡qué caramba! ¡que si no nos pareceremos a los de pecé!

XSW-MAGAZINE 20

Dios ke fuerte, yo me pregunto si a alguien le interesa lo que digo de los fanzines, si alguien se comprará alguno o dejará de tras leer uno de mis ocurrentes comentarios, ¿pa qué sirven?

¿De verdad esto interesa a la gente? Como veis no cesan de asaltarme profundas dudas existencialistas acerca del quid desta sección, sobre todo desde que tras unos prudentes inicios haya conseguido, gracias a mi indudable valía e infinita ilusión en tal empresa, adueñarme de ella cual Javier Dorado de la sección Cartas del Hnostar. Acabáramos daquí.

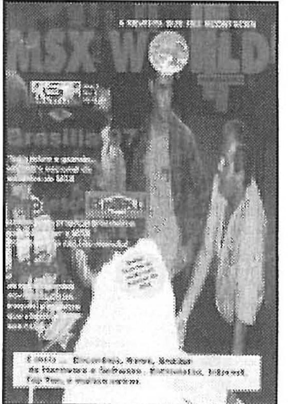


«Oyetal, que te lleves estos fanzines pa comentarlos.» «¡Peste! ¡El Puto Ramoni ha vuelto a pillarme pa la mierda de los fanzines! Como nadie quiere hacerlo y se dedican a cosas importantes... ¡Eh!, este es nuevo, con tantos colorines y la portada tan xuli.» «¿Qué dices nuevo? ¡Si es un equisesedobleuve!» «¡Adios es verdad! Es el XSW sólo que con la portada en color, el número de maart/april...» Pues eso.

Y ya os aviso que aunque la mona se vista de seda bla, bla, bla... De forma que Redactioneel, comentario del Defender 4 (diskmagazine, dice la conclusie que goed), otro sobre un CD de MSX nel que hay de todo (games, músicas, gráficos...) sel MSX Experience 1, un gran comentario del MCCM 90 (lúltimo número...), algo del CD con las músicas del XTAZY, y aluego algo novedoso e interesante: el Advanced BASIC 1.20, qués lo que el nombre dice, y donde se van repasando las órdenes deste engendro (se van listando, mejor dicho). Por si a alguien linteresa: Arjan Bakker, Ruitenstraat 13, 8061 ZK Hasselt, no hay más datos. Aprovecharé pacér un Save del cagarse (HNéstor, te lo dedico).

Enseguimos con un comentario del Caterpillar, que creo qués un programa desos de pensar (no estoy informao ni ná de novedades...), una intro de lo que habrá en Tilburg '98 (¡¡MSX&PC Computerbeurs!! Curioso, al día siguiente describir yo esto), y un algo grande (3 pages) de «Het programmeren van de OPL4», y un comentario dotro programa de músicas: Overload. Icso facto viene lo que tiene pinta de ser un comentario acerca de rutinas o algos del DOS1 y DOS2 («Introductie MSX deel 7»), socupa él sólo 5 pages. ¡Por fin algo nacional!: el Eurolink 3, con la conclusie de que «Dit is de beste, vind ik persoonlijk, diskmagazine die er nu leverbaar is». Estoy dacuerdo. ¿Y aluego? Peazo comentario del Hnostar 40 (creo que ya os dije en otro SD que esta gente hace unos comentarios de fanzines bastante extensos). Acabáramos con algo de Newsletter (comentario de), el Head Hunter (¡Manolo!), y Oracle versie 1.10. En total 27 paginillas (DIN A4).

Aparte de la portada todo es como siempre: mismo estilo, mismo tipo de comentarios, misma corrección general (más que aceptable), mismo holandés ininteligible pa mí, mismos anuncios (el de la contraportada mola), mismas fotos... Tan bien como siempre. También están los chistes estos malillos entre algo y algo, y ya que yo también soy un gran tipo y disfruto de un gran sentido del humor, qué duda cabe, no puedo resistirme a contaros uno que es muy viejo y que igual ya conoceis: ¿Cómo se dice en holandés ir en autobús? Subanempujenestrujenbajen. ¡¡Jaaaa jajajajaja!! (Creo que me conviene cambiar de nombre y largarme una temporada a Madagascar).



MSX WORLD 1.

¡Hey chavales! ¡Ha llegado lo que todos estabais esperando! Por fin samba brasileira y Konga por un tubo, pero... ¡este es nuevo! (maldita competencia). No se trata del MSX Force, si no del MSX World, a revista que faz acontecer, hecho por el MSX Brazilian Team (el capitán desto sun tal Marco Heidtmann). Maldición, con tanta lucha voy a tener que hacer horas extras y el Ramoni me seguirá pagando lo mismo (cero+10% = cero). Peste.

En fin, empezáramos. Al igual que el MSX Force este fanzine también es de formato DIN A4, y también el tacto sun poco pastosillo, como si lo hubieran empleado pa secar una supermeada en perfecto árabe. A cambio está más o menos bien surtido en páginas, con 44 ídemes (y con la portada en color, aunque no sea gran cosa, pero sagradece).

¡Oh! ¡Qué limpieza en la maquetación! Tiene buena pinta, al menos la editorial, donde encontraremos ¿lo típico?. Seguimos con la sección de News, con no muchas pero aceptables. Después duna página de distribuimiento de varios algos pal MSX, viene unaspecie de bloque españolo, empezando con MSX na Espanha (con información de clubes y cosas, aparte de las ya supuestas alabanzas y halagos hacia este vuestro club... ejem), Projeto ACCNET, y un algo de propaganda de la Hnostar. En todo este cacho han abundado por su propia consecuencia las fotografías y similares (de buena calidad además). ¿Veremos por fin en lo que queda de fanzine alguna foto dalguna brasileira en plena acción nel Carnaval do Rio? ¿Ans? Esperemos que.

Icso facto vienen cuatro apáginas dedicadas al MSX en Brasil con el títu-

lo de Projeto Brazil con de todo deso. ¡Caramba! Si es el Rafael Corrales (Power Replay's Man) diciendo cosas (hablando, vamos) del Moonsound (este Rafael, ya internacionalizándose para poder expandir así su compañía y terminar siendo uno más desos malditos capitalistas que abusarán del pobre trabajador que se verá forzado a bla, bla, bla...). Después viene unaspecie de lo mismo pero neste caso sobre el Mega SCSI, con un artículo o algo muy parecido a los que ya se han visto por aquí (tipo Hnostar y Konami Man). A ver si mespabilo, que sólo voy por la página 18, y en esta misma viene un algo del MSX no Japío, con información de revistas, clubes...

¡Jogos!, y vaya que sí que, el Pentaro, Sonyc (preludio), Core Dump, MKid (más preludio), Match Maniac, Tetris II, y el Pumpkin Adventure (creo que le falta el 3): buenos comentarios con más que suficientes fotos. Pa acabar con tanta diversión viene el Perfil, una sección dedicada a hablar de clubes y demases del MSX, nesta ocasión empiezan con MSX Power Replay, o retorno do MSX ao poder (qué Rafa, de multinacionalización, ¿eh?). Aluego de un articulillo bastante mega sobre la comunicación con el MSX (modems, BBS's, programas, etecé), otro mega, ahora sobre Brasilia 97 (ru brasileira: ¡aquí habrá fotos de sambeiras!), 6 páginas con un punyao de texto y buenas y aceptables fotos (¡¡no hay fotos de sambeiras!!).

El fanzine entra en su acabáramos con De volta ao MSX, con direcciones dinternet varias y comentadas (¡muchas son demuladores!, aunque son 4 páginas), un algo de lo que se monta la peña del MBT, y lo que debieran ser las secciones de cartas, anuncios, agenda, y truquis sencillos Manuel Pazos, que al ser el primer número no están muy surtidas que digamos.

En fin, un BUEN fanzine que como viene siendo habitual en los novatillos do Brasil se pasa por el forro lo de que es el primer número y se monta un mega de buena maquetación, buen contenido, buenas fotos, y abundancia de cosas varias. La verdad es que les ha salido redondo (igual que pasó con el primer número del MSX Force, más incluso), pero faltan las fotos del carnaval do Rio con las tías con las manolas al aire, así que como boicot no lo compreis (10.50 R$) y comprad el nuestro (¿por qué no?).



MOAI-TECH MAGAZINE #1.

¡Perdición! ¡Una nueva competencia! ¿¡Otra vez do Brasil!? ¡Ah no! Es españolesca, y amore es magazine sólo MSX. Caramba, parece que sestá apuntando peña Mijatovic (es de mi invención) al negocio fanzinesco. Al menos están más cerca y el sabotaje será más fácil para nosotros ¡HA HA HA...! Es igual, de todas fomas acabaremos imponiéndonos por que somos los mejores, los más guapos... (ahora que macuerdo, el Ramoni me ha dicho que no monte mucha secta en las introductancias, así que acabáramos/ empezáramos).

Esta curiosa especie de fanzinesco tienel mismo formato que el engendro que tienes en las manos, con 36 páginas y portada en color, y está hecho a base de fotocopys. Ya os aviso que la característica más característica del fanzine la podeis encontrar al final deste comentario.

Empezáramos con la editorial más o menos original (al menos hasta la mitad), e icso facto nos encontramos con otra característica psicosomática del fanzine, que es la de secciones originales, en este caso «Así va la cosa», ques una especie de «lo mejor y lo peor» del MSX (de hecho es eso). Sigue un comentario tipo «Así se hizo el Sonyc» sobre eso por el Pazos y Elvis, seguido de la opinión de los Moai-Tech boy's. Ensceguimos con un algo-queja sobre la incompatiblidad entre los 2+ de Panasonic y el MOONBLASTER, y la verdad es que por aquí se empieza a ver quel tío que hizo las fotocopias o no se hacía cargo con la máquina o quería ahorrar toner.

Descansillo pa regüeldos. Enseguimos con la sección de noticias, de una página, donde más que nada se comenta el Hnostar 40 y no se escatima elogio alguno para lo propio con el SD #10. ¡Uops! Un «te coges un mando de Sega y te lo adaptas al MSX pa que se cague la perra», bastante explicadillo, con un preludio sobre el N.A.S.H. (el juego que se montan estos payos) pisándole los talones (con las primeras fotos específicas (no de relleno) y con el máximo ahorro de toner). Endevoure la sección de trucos aceptablemente nutrida y una entrevista larguilla e interesante a Jesús Tarela. ¡Caramba! si ya estamos en la mitad del fanzine. Voy a hacer un Save del cagarse.

Hombre, cosillas si que trae, por cantidad que no quede. Seguimos con una página del Pentaro Odissey, La Opinión (por definición), y los anuncios. ¡Acabáramos! La impresión (que no maquetación) está en su apogeo negativo, ¿llegará hasta el final del fanzine? Algo más:Dimension Zero, donde se comentan juegos antiguos (neste caso el ALIENS 2 y el ROLLERBALL), lo del ACCNET, y lo del Head Hunter (ya me perdonareis la sosería que llevo encima, pero no hace dos horas que he acabado un examen de Mecánica Cuántica (¡horreur!)). ¡Hey! ¡Algo nuevo y original! «¿Un Kinder sorpresa?» ¡Vete a la porra!: ¡un cómic! hecho por Verónica Velasco y que ocupa dos páginas, lástima que las viñetas sean un poco

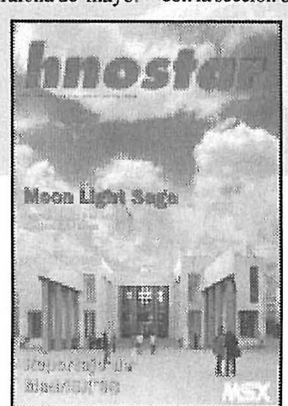
desproporcionadas pal tamaño del fanzine. Y ya pongo el acabáramos: la lista Top 10 de los Boixos, ¿qué es Moai-Tech? (la impresión se recupera, claro, son las hojas del principio), comentario/animáte sobre la LuzNet 2 BBS, más de lo mismo sobre las reuniones de Badalona organizadas por los Boixos, y despedida y cierre (eso, eso, será que no hay cosas...).

Hombre la verdad es que aquí sí se nota que es el primer número: las fotos suelen brillar por su ausencia, lo de las fotocopias muy claritas (aunque puede que sólo sea nuestro ejemplar), el grapamiento no muy regular que digamos... en fin cosas que seguro que se van a ir mejorando. Aparte de esto trae muchas cosas, muchas de ellas también bastantes cortas (letra grande, supongo que por lo de las fotocopias), y lo que es más mega es que bastantes secciones me parecen más o menos originales, por lo que parece que la cosa puede trabajarse y dar bastante de sí. Esperemos a los siguientes números. «Oye, ¿y cual es la carcterística más característica de todas?» Pues que...¿¿¿¡¡¡COMO ES POSIBLE HACER TANTAS FALTAS DE ORTOGRAFIA!!!??? (aunque a mí no me molestan), en cualquier (quiero decir cualquier) página que cojas tencuentras un punyao, y además hay muchas faltas que ni siquiera sabía que existieran...Chavales, hacedme caso (habla la voz de la experiencia): ahí teneis un diamante en bruto, guardad todos los diccionarios que tengais y explotad el asunto, al final se convertirá en vuestra seña de identidad que os convertirá en un verdadero ente fanzinesco-mesxesiático (con lo que ello implica: propaganda y ventas). Enhorabuena.

ICM MAGAZINE #31

¡Oh! Sorpresa: en un número de SD MESXES comentamos dos de los ICM, ¿será esto significativo respecto a reverberancias comunes? ¡Bha! ¡qué más da! La cuestión es que recién habiendo recibido una «felicitación» por parte de los de ICM por mis fabulosos comentarios sobre los pasados números de. Esto reabre el tremendo debate interno aparecido en mí en el SD #10: ¿quién soy yo pa juzgar el trabajo de los otros? ¿son estos comentarios los que quereis? ¿alguien sabe para que puede servirme a mí un acordeón anarmónico? Ya acabo Ramoni... ya.

Pues na, numeramen de marzo-aprile, de 28 páginas y con la ya estandarizada portada en color. ¿Algo nuevo? Pues empezar empieza como siempre, con la editorial bastante densa, seguido de un articulillo destos reflexivos tan al uso en los ICM, seguido por un avance de lo que fue la ru de Basuralona de mayo. ¡Las buenas costumbres no se pierden!: el MSX Multimedia (ya sabes, eso de coger tu estético MSX (normalmente) y meterlo en una caja tan aséptica (normalmente) desas de PC; antes era el disco duro, el expansor de slots... ahora ya sólo se deja el teclado fuera, le sacas un par de fotos, ¡y ya tienes sección pal ICM! Siguiendo un poco en esta línea, un par de páginas más tarde hablan sobre lo del interfaz pa teclado de PC del Padial, con fotos y comentarios. ¿Y qué hay en la página de entre? Pues algo de no-MSX, no me lo he leído (bueno, algo de un modem de Microsoft (ecs!), Intel (lo mismo) y Compaq, ¡pero sólo pa PC!). Al menos por aquí abundan las fotos, y hay cosa pa leer.



¡Algo nuevo! Un artículo larquillo sobre un expansor de slots italianesco que se va que da problemas, y comentan un icso-facto algunas soluciones, más que nada, como distribuir las cosas en él, algunas particularidades particulares palgunos ordenadores... cosas así. Mola (pero aquí no se sabe nada de ese expansor, ¿no?). Caramba la sección dal Giappone, con los típicos discos de imágenes japonesas tipícamente fotografiadas, ¿puede que hayan perdido un poco de calidad?. Aluego una página con imágenes que creo que ha enviado un tío (mi italiano no es mucho mejor que mi inglés, aunque mi perro sí es más grande que mi gato...), aquí las imágenes sí tiene buena calidad (menos lo que parecen que fotos, que no valen lo que cuestan). Seguimos con short news, con noticias dal Giappone y dall'Italia, y con recensione software MSX (novedades), con bastantes juocos (6), comentarios no del todo cortos (algunos), y bastantes fotos.

Y ya entramos en el acabáramos, con la sección de correo del lector (ahora bien aprovechado con cartas y tal), Clubs'Information (con eso, más que nada fanzines profusamente (¡buenooo!) comentados), tips & tricks (con tos los passwords del Firebird), y la lista de soft y hard de esta peña.

No falta el panfletillo «Una campagna a favore del sistema MSX», el cual en esta ocasión te lo envían con la hoja entera y con las instrucciones pa que te diviertas haciéndolo tú, y sí te diviertes, sí... por cierto,

que al Ramoni le pegó el tembleque cuando estaba con las tijeras y lo dejó de profesional que te cagas. Aparte de esto sigue la línea de los ICM, aunque la verdad es que este número se ve más «consistente»que los últimos (algo endebles, la verdad), se aguanta mejor, aunque siga con la maquetación un poco aleatoria (a veces cambian la maquetación en medio dun artículo, algunas fotos salen bien, otras una mierda... no es que sea mala, es que no es constante). Lo que sí se echa de menos es el libretillo tipo trucajes 8245, catálogo de cosas que te cagas, etc... que estaba realmente bien. ¡Siamo pronti!

HNOSTAR #41

¿¡Qué!? ¿¡Otra vez tengo que contaros de que va esto!? Parece mentira que todavía no lo sepais, creo que no hace falta que diga nada, pero bueno algo os comentaré (pero muy por encima).

Pues eso, que una sección de noticias con un punyao de noticias (larguillas además), un comentario de la Ru basurelonesca de noviembre (la XII) con afotos, un mega comentario del IV encuentro madrislero, el artículo del Mon Light Saga aparecido en el SD #11 (de Manuel Pazos), la primera parte (cágate, sólo es la primera parte) de un algo del Randar 3 (con todo lo que se te ocurra), una entrevista a Cas Cremers entretenida y que mola, la sección de hazlo tú mismo, las cosas del Padial acerca del interfaz pal teclado de PC, la típica sección brasileira, la típica sección dInternet, Software, con un puñao de juegos bien comentados y bien afotografiados (sale el Fighter's Ragnarok... ejem...), un sucedáneo de la sección Opinión (digo sucedáneo por que no está Javier Dorado: ¡tongo!¡tongo!), el Club informa, anuncios, y sacaba la cosa con un artículo-demo sobre el Video 9000, donde aparte de un buen comentario hay una passada de fotos en color de digitalizaciones (también en color, claro).



«¿Tan corto?» Es que la verdad creo que ya está todo dicho, si acaso decir que realmente este número 41 me ha parecido mejor que los anteriores, no sé por que, pero me ha gustado más, quizá más variado... Yo creo que con un poco de suerte al cabo de un tiempo se podrá llegar a comparar al SD MESXES...

Solo en caso de teneis de que.(para n mayor que n+1) El Ramoni me ha dicho que. Pero yo es ke. Asi que voy a. Total, pa lo que, pues digo, no? - Fora cap problema.

FUTURE DISK 38

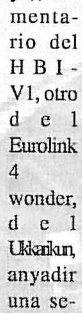
Asi que no os espereis habas del mochuelo, y sobre todo no deis vuestro brazo a torcer, solo asi llegareis a. Lo que significa que os voy a contar un par de cvosillas del Furure Disk el 38. Supongo que ya debereis de saber que es un fanzinesco en disco y tal, que lo mas esta en holandesco, lo que ello conlleva con ello mismo a si. Por suerte tambien hay una parte en ingles, mas que suficiente para nos, ya que ella sola se basta por sus meritos propios, los propios quiero decir. Desde incluso no hay tanta cosa como en otros disk-magazines, pero lo que hay es de buena calidad. Tambien se podrian haber puesto unas pocas paridas mas, tipo demos o promos, ya que solo hay una del Fruit Land, y para un disk-magazine no parece mucho. Aunque todo esto tal vez sea debido a la recesion del MSX a nivel internacional y que bla, bla, bla... Que mola, vamos.

Comentario de Revistas (las que)

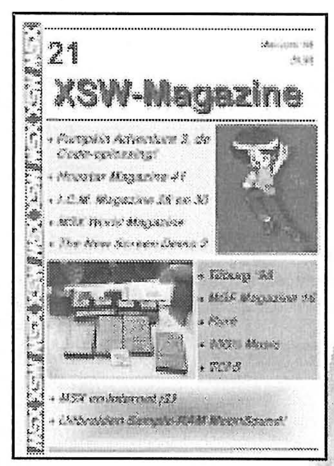
ICEME MAGAZINE 32

- Me pregunto por que la gente cuando pilla una revista por primera vez, por mucho que le mole (o no) lo que hace es una revision ultrarapida de todas la paginas sin fijarse en nada...

- Abueno, la verdad es que los ICM ultimamente a primera vista no parecian gran cosa, pero parece que desde hace un par de numeros la cosa va mejorando, y te quiero mas que ayer pero menos que maniana mientras me muera. Digo esto por: han desaparecido algunas secciones «horribles» (dignas de ser un programa destos tan frescos dAntena 3 TV, Furoor, Sor Presa, Sor Presa...) tipo MSX Multimedia o similar, y a cambio ahora tenemos: reportajes de Tilburg, de Corea (un poco sobao esto ya), comentario del HBI-V1, otro del Eurolink 4 wonder, del Ukkarkun, anyadir una segunda







unidad al Turbo R... vamos, que esta bien, aunque sigo sin entender a cuento de que vienen algunos articulos en los que se habla de cosas extranyas (PC, Windows...) al uso. Vamos, que la cosa progresa. Va SaveR, te toca acabar. Ah!, Que no dejo de expresar mi mas ferviente apoyo a la seccion de La Posta, bien ecaminada y anyos.

- Pos hay que reconocer que por lo menos estos son mas puntuales que nosotros a la hora de sacar la revista. Yo creo que es que ellos cuentan con un capitan algo mas resposable que el nuestro, verdad?. Y tambien kiero decir suna de las pocas revista no SD Mesxeseras que va mejorando cada vez que. Tambien lo hacen los del Hnostar pero dicel Ramoni que no lo diga.

ICEEEEME ANTES 33

Valla con el Ramoni... Asin que escribiendo articulos para otras revistas y anuestras espaldas... Bueno, por suerte le salio una mierda.

- Ya no solo es que el Ramoni tenga un Pentium y no le de verguenza salir a las calle, si no que ademas escribe para la competencia, y eso. Aunque parece que los del icm no se cortan con las tijeras.

- Aluego un articulo Padiaculero desos que te hacen pensar que acabaremos teniendo un Computador que sera un mega pero que nunca lo llegamos a borejamear. - Envamos, articulos variadillos dedicados a EsPanya que sirven para pasar el rato sin problemas. - Y para rellenar set pages el indicel del CD Rum de los Nostares. Para evitar que nos muramos al leer todos los directorios de que se compone el CD Rum, ponen un articulamen curiocizicimo: Como ampliar en Turbo Gran a un Mega (no es conya). Es lo mas more que trae este numero. El poblema es que casi que no se ve. Acaba como todos comentando revistas (me mola mucho ver mis portadas en los comentarios) Pero pocas revistas la sacan sin desproporcionarlas horizontalmente/verticalemenente.

- Yo aprovecho la coyuntura pa expresar mi anyoranza a los manuelos de chapuzillas pa nuestros MSX.

- Pa cabar un articulo tipico de pirateria destos que tan bien pasas por el saco roto, los tips & tricks (Hasta cuando vamos a seguir viendo los passwords del Shrines of enigma?). Y se cierra con la set page de venta de material caro.



Espera! no hemos dicho si mola o no! (-Dile que si!)

XSW 21 Y 22 (Y AHORA EL 23)

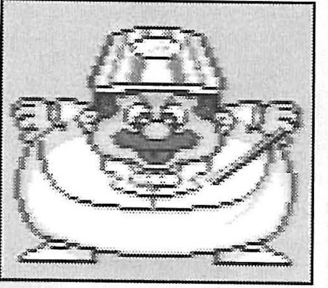
MOLAN QUE TE CAGAS !!! QUE TE LAS COMPRES !!! Bueno, dice el Ramo que tendria que ser un poco mas explicito, que no le acaba de convencer este comentario. Desde luego los hay que no tienen vergonya. Esta vez tenemos el 21 y el 23. La verdad es que a la espera del proximo y revolucionario metodo de comentario de las competencias no hay gran cosa que decir. Vamos, ya sabeis (o debierais de) que los XSW estan en holandes, lo que los condiciona un pixel, y que aparte de esto sencuentran cosas de lo mas variadas y amenas (bueno!!). Aunque el 21 esta casi todo dedicado a comentarios de competencias reciprocas de ellas mismas y todas a la vez mutuamente, o algo. En el 23 ya hay mas more variedez, y hasta diria que abundan los articulos sobre perifericos (bueno!! otra vez). La verdad es que aunque esten en holandes merecen la pena. Ah! Y decir que ya han estandarizado la portada en color. **Que molan, vamos.**



Juegos d'antaño

De nuevo vuelvo a daros la tabarra con mis reverberancias del pasado, que os trasladan, sin duda, a aquellos años dorados en los que todavía aprobaba asignaturas... esto... dejemos calabaz... digo... problemillas al margen y centrémonos en lo realmente importante: el MSX (¡ah!, ya me siento mucho mejor).

Esta vez le toca tocarse al Famicle Parodic, uno de los juegos niponeses con más sabor niponés personal e intransferible. Este fue el primer juego conocido (al menos pal menda) de la Bit, y salió en 1988. «¡Pero si es un vulgar chotemap!», bueno, será vulgar, pero no es un chotemap cualesquiera, ya que aquí además more de jugar lo que mola es fijarse en los decorados/enemigos/algos, que no son al uso ni mucho menos.





TITULAR AL USO.

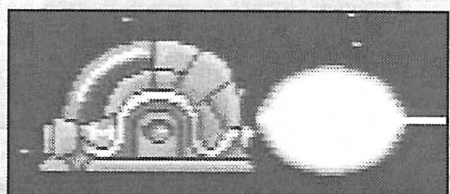
Pues vaya titular... esteee... La verdad es que existen algunos juegos en los que no cuenta sólo el jugar, enveamos: quien más quien menos sabe que el Scramble Formation no es ninguna pasada técnicamente hablando, pero sin en cambio hasta incluso puede que los gráficos del fondo sean suficientes para convertirle en un algo apreciable; no diré que sean un mega, pero que sí le dan «una seña de identidad» (parezco un político) y que hace que tenga su duende. Con el Famicle Parodic pasa más o menos igual, pero no sólo con los gráficos, si no con lo que digamos que es el ambiente, ya que a diferencia de otros chotemaps en los que tienes que salvar a la humanidad de algo muy malo y en los que los enemigos, los decorados... son serios para tal efecto, en el Famicle lo que tienes que hacer es ir matando cosas e ir pasándote fases, sin que exista ninguna motivación especial tipo «!dejádme solo!», con lo que los enemigos, músicas, gráficos... pueden estar mucho más descarriados, ya que esa es la línea del juego. Esto hace que tenga un aire especial al jugar, al menos yo cuando juego lo hago en plan diversión pura, sin tener que llegar a tal fase o tener que acabármelo, como diría el SaveR es de bon rollu.

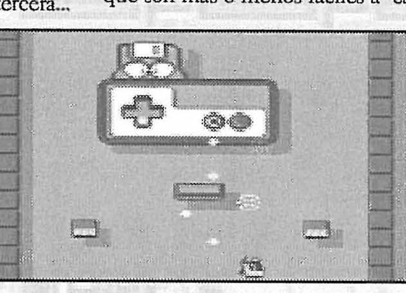
Claro que este bon rollu también es necesario para que se puedan perdonar los pobres acabados del juego, pequeños detalles que tampoco es que importen mucho, por que además no aparecen a la hora de jugar, si no en el game over, al hacer una pausa luchando contra algún monstruo... lo dejo pal final.

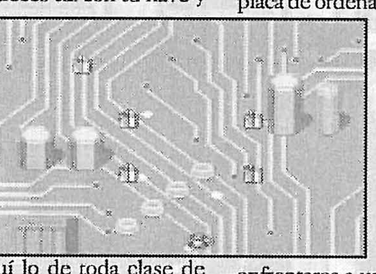
CUENTAME.

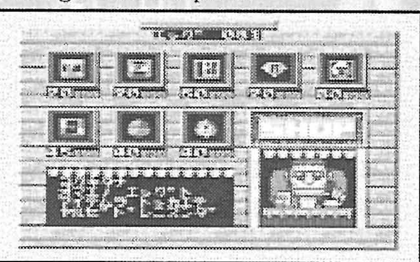
Sí homo! Aunque sobre lo que es el argumento del juego no hay gran cosa que decir, simplemente vas matando cosas y pasando fases. «Pero algo habrá», pues supongo que sí, pero como mi dominio del japonés es similar al de la madre del SaveR sobre éste pues... si quieres te digo que es tipo Aleste... ¡qué coño! ¡Si ya os lo conoceis todos! Lo que importa es el juego, y éste empieza cuan-

do le damos al push space key. Tras, nos aparece un curioso menú (no excesivamente significativo) en el que podemos elegir nave y fase, como te cuento tú... lo de elegir nave ya estaba un poco visto por aquellos tiempos, pero no lo de poder elegir la fase a la que vamos, pero es que hay un trucu: festivamente podemos elegir pantalla (o fase), pero sólo podemos ir a aquellas que ya nos hayamos pasado o a la siguiente que toque, o sea, si empezamos el juego sólo podemos ir a la primera pantalla, tras pasárnosla podemos ir a l primera o a la segunda, después a la primera, segunda, o tercera... así hasta las diez fases que hay en el juego. Las fases que todavía no nos hemos pasado aparecen con un disco de dirección prohibida bastante significativo (no excesivamente curioso). ¿Qué quiere decir esto? No tengo ni la más puta idea, posiblemente no sea namásque pa que la diversión sea mayor («¡imprudenciaaa!, ¡imprudencia!, ¡tralalá!») y tenvicies cuanto quieras, aunque también es posible que haya una estrategia secreta en para ello¨ Sí homo 2! Por que hazte a la idea que te coges nave y te vas a una pantalla. Después de una animación del despegue con la nave llegas a la pantalla y allí apareces tú: con tu nave y tu punto de mira «¿punto de mira?», sí, por que además del disparo universal también puedes lanzar bombas, y las mombas caerán donde apunte el punto de mira nel momento de disparar. Idó!, tú empiezas a disparar y a soltar bombas: ¡piñao! ¡piñao! ¡fiuu! ¡bomb! ¡crash! (nunca mejor dicho aquí lo de toda clase de onomatopeyas al uso), y algunos enemigos cuando les das dejan ir un huevo «¿Un huevo? ¡Estás zummbao!», ¡sí sí!, ¡un huevo!, y claro, ya que mandan huevos pues no vas a hacerles el feo de dejarlos ir antes de que desaparezcan, asinnas que vas y los coges. Así hasta que de repente con una bomba das en algún sitio predeterminado, y entras en una tienda, y en esta tienda puedes comprar disparos extra, vidas, más mejores bombas, muchas cosas más... ¿qué con que lo compras? pues con los







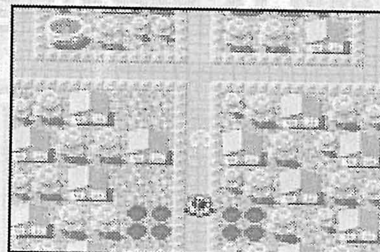


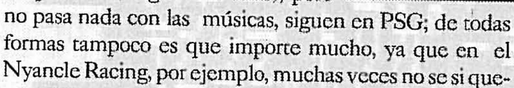
huevos, ¿y quién es el dependiente/a? pues depende: unas veces una tía cualesquiera, otras la yaya de las galletas que sale en Dr. Slump, otras Frankestein... «¡Bha! tás hecho polvo, voy a suicidarme...» ¡Alto insensato! ¡Deja de ver Sorpresa, Sorpresa y sigue leyendo! (vaya topicazo esto último) Todo esto es verídico, aunque supongo que casi todos ya lo debíais de saber, y es que ya he dicho que el juego es así. Lo de la estrategia con lo que acababa el otro párrafo es que siempre puedes volver a pantallas del principio que son más o menos fáciles a cargarte de huevos y así poder comprar en las tiendas vidas extra por un tubo, que te serán de una utilidad extrema en pantallas venideras, ¿te imaginas? Inatela ya.

¿¡Y qué decir de los escenarios, enemigos, monstruos!? Imagináte, se puede ver desde un campo de golf (primera fase) con naves más o menos asimilables, hasta una placa de ordenador donde te atacan chips y al final tienes que vértelas con un joystick y un disco de 3 , pasando por el rascacielos con final a lo «piedra, papel, tijera», el tablero de juegos, el planeta Nemesis réplica, lo que parece un queso... En la última fase vas por una especie de urbanización con chalets y cosas por ahí (tazas de café...), y los enemigos ni te matan ni se mueren, si no que cuando te tocan teneis que enfrentaros a un duelo frente a frente, para lo que cambia la pantalla, normalmente les ganas, pero incordian por que te hacen perder mucho tiempo, y tardas en llegar al final y enfrentarte al monstruo más monstruoso: un profesor de escuela. Con todo esto no me extraña que al poco de tener el juego hace tiempo siempre viniera la peña a casa a jugar, o a ver jugar, por que con este juego tanto da: era algo que tenía que verse, toda esa imaginación... Por que es esto lo que hace diferente a este juego de los demás chotemaps, igual que en el SD Snatcher llegabas a meterte nel personaje, aquí hay un ambientazo que te cagas.

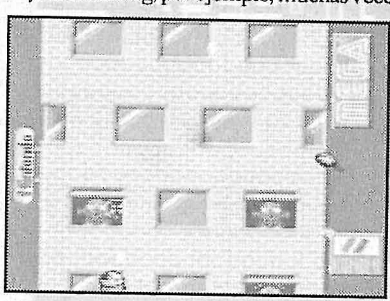
LUEGO ME ESTAS HABLANDO DE UNA OBRA DE ARTE.

Vamos que lo importante del juego es eso, aunque lo que es la acción también está bien conseguida, sobre todo tiene una cosa que a mí me gusta mucho, y es que en vez de haber unos pocos disparos que van a toda pastilla, o un montón de «te he matao» a troche y moche lo que hay son muchos disparos que van hacia tí poco a poco, con lo que puedes hacer auténticas virguerías y piruladas esquivándolos (o no), que es lo que me gusta a mí (a Néstor le gustan los Nemesis). Pero están los detallitos tontos que decía al principio: el CLS del game over, cuando pauseas al luchar contra un monstruo, que a veces te sale la ventana dinformación por abajo de la pantalla medio cortada... la verdad es que está bastante mal, pero no son más que tonterías de las que se puede pasar como Pedro por su casa.





Además cuando juegas puedes deleitarte con los gráficos en general, tanto del fondo como con los enemigos, aunque en lo que más se fija uno es en las cosas que salen, más que en los gráficos, vamos: más en el fondo que en la forma (¡Dioss!). ¡Por sus bodrios! la música también acompaña, aunque sólo sea en PSG, enviciante total, cambia de fase a fase, y sigue en la línea del resto del juego. Lo curioso del caso es que el juego sí reconoce el FM PAC, y lo hace para guardar las partidas (se guardan solas), pero no pasa nada con las músicas, siguen en PSG; de todas formas tampoco es que importe mucho, ya que en el Nyancle Racing, por ejemplo, muchas veces no se si quedarme con las músicas PSG o FM, ya que cuando la cosa es en plan parodia, más no siempre es mejor (pero que sabio que estoy hoy).



Y pa reverberarlo nada mejor que compararlo con el Famiparo2, donde se dispone de música en FM PAC, bastante buena amore, pero a mí el juego no me llega tanto como este, por que parece que todo está muy prefabricado, no sé, aquí se nota que han querido hacer un juego gracioso, lo han pensado, pero en el 1 es todo mucho más fresco, se nota que no han tenido que pensar nada si no que realmente tenían ganas de hacer un juego así. Yo al menos lo veo así. El 2 estará más bien hecho, pero cuando es en plan parodia...

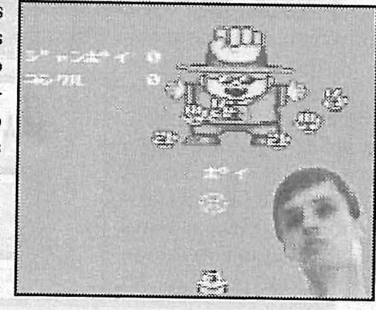
VAMOS...

Y es que ahí está la clave del juego, que el mismo nombre indica: Parodic. La verdad es que cuando estoy jugando poco me importa en si es una parodia o no, por que el juego se basta por sí sólo para entretener, y mucho, pero luego lo piensas y te das cuenta de que realmente para hacer un chotemap cualesquiera que vicie no hace falta un argumento superestelar ni nada, basta con que el juego sea bueno, sin preocuparse en si los láseres, o las bases... ¿Quién sabe?, hasta puede que lo del game over esté hecho a propósito, igual que cuando ponía los kanjis al revés nel Mega Bike 2, quizá ahí esté concentrado el espíritu de la cutre fashion. Nada, que este juego es una pasada, tú te pones a jugar, te lo pasas bimba (combinación de bomba y pipa), y a veces piensas: «este juego mola que te cagas». Lo demás es paja, que diría algún que otro cantábrico (¿o era galego?).

¡Hasta!

MATO#34

Nota: reitero lo dicho tiempo ha, que si alguien tiene ganas de hablar de algún juego que realmente le ha hecho pasar buenos momentos, pues que lo escriba y lo envíe. Eso no impedirá que yo siga haciendoos disfrutar con mi amena narración («¡Pero si te ha quedado una pasta!»). Perdón.



msxflash

** José Luis Lerma nos trae noticias muy interesantes de los proyectos llevados a cabo por Leonardo Padial:*

- Sobre el *Z380* ya nos ha confirmado que finalmente se llevará a cabo y que de hecho ya existe un prototipo sobre el que se ha conseguido correr algunos juegos (principalmente Konamis). Se espera que en la próxima Ru de Barna se enseñe este prototipo ya «funcional».

- El *interfaz para teclados de PC* ya ha sido terminado completamente, incluyendo la posibilidad de utilizar diferentes tipos de teclado y «programación» del interfaz.

- Y el proyecto estrella de la temporada consiste en la elaboración de una nueva targeta gráfica que pronto se llevará a cabo. Dicha targeta a diferencia de lo que en un principio se estipulaba NO será compatible con el GFX9000 lo que sin duda será un inconveniente para el estandar del sistema, pero las características propias del proyecto pueden dejar muy en la sombra al anterior: por lo que nos han informado el chip principal de la targeta estará a la altura de los chips que hoy en dia usan las consolas de 64 bits del mercado, permitiendo control de gráficos 3D, polígonos y sprites gigantes.

Esta información es aun poco precisa puesto que el proyecto está verde, pero de cumplirse las espectativas este nuevo complemento para el MSX podrá costar cerca de las 30.000 pesetas.

* Y precisamente es *J.L. Lerma* quien ostenta hasta el momento el record de horas seguidas leyendo SD MESXES, ya que según nos comentó llegó a pasarse una guardia entera de 12 horas leyendo SDs... ¿alguien lo supera?

* Más cacharros:

Novedades de Japolandia: ESE Artist's factory (Tsujikawa) ha dado a conocer su último proyecto, el ESE DSP SYSTEM.

Este aparato cuenta con un DSP (Procesador Digital de Señales) ADSP-2106x, con el cual se pretende emular, en un mismo cartucho:

PSG, SCC/SCC+, MSX Music, MSX Audio, MoonSound, Todos los modos gráficos del MSX (del v9938 al v9990), y además contará con 4 Mb de RAM mapeada y descompresor de JPEG/MPEG.



Todo esto será programado a base de 'drivers' para el procesador de señales, así que para emular cada uno de estos periféricos no hará falta ningún hard adicional.

* Y este el que veis aquí abaho es el diseño definitivo de bolsas que realizará el *club Hnostar* grácias a el interes de muchos clubs nacionales e internacionales.

Inicialmente se propuso la idea de diseñar unas bolsas en las que apareciera el logo del MSX para poder hacer un poco de propaganda en Rus, ferias y demás eventos. El inconveniente era el de siempre, se necesita una gran tirada para que el asunto sea rentable, y eso significa mucha pasta.

Pero al final parece que el asunto ha despertado interés entre suficiente gente, y la tirada será suficiente. Si todo va bien en la próxima Ru de Barna podreis llevaros vuestras compras en una de estas bolsas.

* Y alguno se preguntará: ¿y que hay del Sir Dan, aquel juoco que *Daniel Zorita* presentó en fase (pro)Beta y del que hace aaaños que no se sabe nada?

Pues en exclusiva para el Club Mesxes hemos obtenido esta valiosa declaración por parte del autor:

- el Sir Dan va de granos.

...sin duda muy significativas!

* Novedades frescas del *MdeA:*
Pa la Ru nos va a traer el programoide de animasao Animecha, con manuales en Español, el Compass 1.2.06 (versión con algunos bugs apañaos), y puede que incluso alguna cosilla de Aurora, grupo del que seguramente llevará la distribución en España (hasta ahora de Aurora se conocen un par de juegos, como el *Exor* y *Ruby and Jade* (de tipo puzzle), y actualmente preparan el *Harry's Ant Race* (o algo asinne). Pero no le digais que os lo hemos dicho porque era un secreto...

* Y más croquetas curiosas: A que no sabeis que *Rafael Corrales* saldrá por la tele, en el canal C de *Canal Satélite Digital* enseñando las maravillas de un 8245, algún que otro soft y algún que otro fanzain?

Pues sí, lo habeis adivinado...

El reportaje/ entrvista de 20 minutos saldrá (salió?) el Martes 24 de Noviembre a las 18:00, pero para aquellos que no esteis suscritos al susodicho, pos nos preocupeis, quen la próxima Ru han prometido llevar una copia pa enseñarlo.

* Estais sentados <*ppeenk*>, estais <*prroonk*> tados, pues si n<*ññeeinkr*>stais sentaos:

El *Lerma* se vie destinao a Majorca! Y amenaza

con apoderarse del poder del club, asin que... uish quina pooooor :D

* Más:

* Y que dicel Juansal (y pongo Juansal porque si pongo Saver me dirá que le ponga la R mayuscula) quen Navidad se viene la Chiho y la Kyoko... que bien, no? vendreis a la fiesta?

* Y ahora una de redes: Que hay un payo por ahí (casi seguro que tendrá un nombre, el señor este) questá diseñando unaspecie destandart pal MSX llamado JOYNET para comunicación a través del port del joystick.

La cosa en si no parece ser tan novedoso ya que no es la primera vez que se hace algo parecido, pero resulta que lo que quieren implantar es algo así como un estandar, con su protocolo, sus protocolos, y el protocolo principal, ques el más importante de los protocolos.

Y que os seguiremos informando (no?)

* Y dos de FATs 16:

La primera la del Antonio, que empezó a documentarse como buen programador de aplicaciones estandar que es, y allí está, entre documentos y multiples peticiones de info a los payos de ESE.

Y la segunda una señorita japonesa, sí, sí, una paya que no solo es paya, sino tambien japopaya, que poquito a poquito ya está a punto de hacerse un cargo de espanto. Por lo que sabemos ya tie una versión preliminar que permite «navegar» por un HD en formato Windows95 (con nombres largos), eso sí, solo hace CDs y DIRs, pero para que la cosa vaya a más ya se ha puesto en contacto con Manolo (sí, el de las particiones) pa que le eche un cable (escasi, de momento).

* Quel Sanjual sace una bateria con tubos de cobre de fontanero y circunferencias transparentes de 250 milimetros de diametros por tres de grosor, todo ello conectado a un mega chorro de cables que senchufan a traves de los (si, los 2) ports del joystick de un mesexe cualesquiera (menos mi 8280 que le hace asco y no lo pirula (y dicel SaveR (ale, venga) ques por culpa del NestorBasic (y yo tanmbien, manque sea solo por joder))).

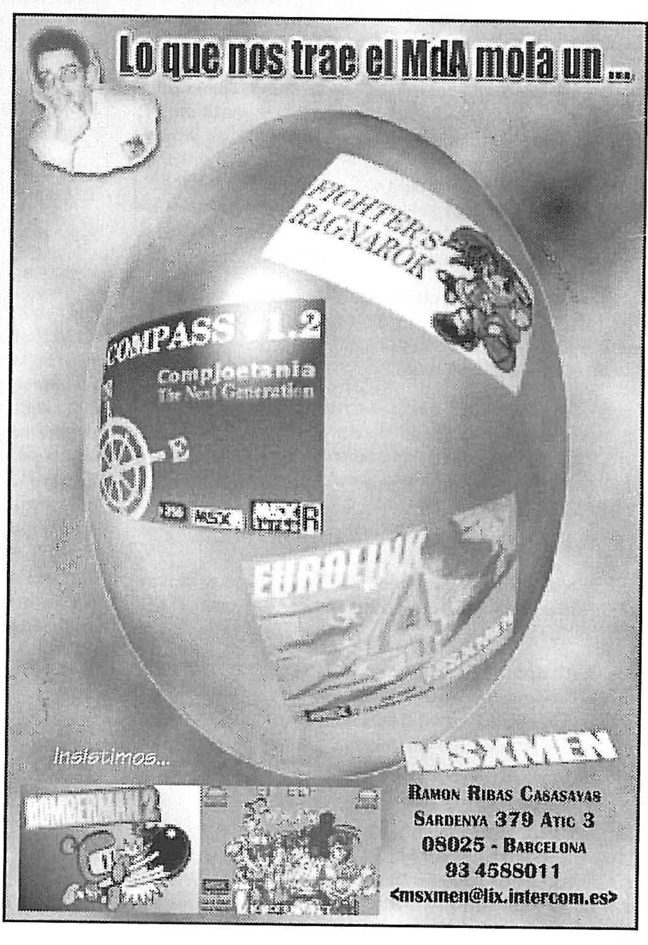
* Y como los coches tienen puerta, y los dueños de los coches dejan las llaves de los coches dentro de los coches y después cierran las puertas de los coches justo después de meter en el maletero (de los coches, si): un Turbo R, 10 CDrisimos a lo menos, una grabadora de CDs, un CD regrabable con un fanzain a medio maquetar, tol papeo necesario (y algo de más) pa pasar toda una noche en Rayajos Sanchez, una TV visión, unos altavoces, un chorro de fanzains, dos o tres chorros de disketekets, n MSX FANs y eones de afotos pascanear con el escaner que no va, pues pasa que hay que cojer un destornillador y un martillo y despertar a todo el vecindario...

Pero es igual, eso es lo bueno de tener un coche viejo (o no, SaveR?)

* Y que ya te puede ir gustando (o gustando como) este fanzain porque pacerlo no ha bastado con 8 meses y un día sino que hemos requerido (fijate bien como lo digo) 2 Noches de la decadencia, bautizadas como «Noche de la decadencia 1» y «Noche de la decadencia 2, la venganza de Halloween».

* Y quel muy cabrón del Saver no me dió gominol.las de puyos de ca'n Compile que se trajo de Japolandia. Puto.

* acabando.



copy "conclu.txt" to "con"

aunque no hace falta poner las comillas del final.

That bien hecha cosa!

Que comol Ramoni está hecho polvo nos ha dit que hagamos nosotros la conclusao. Asinnas que...

Sin hacer mucho ruido pa no molestar a nuestro capitan (duerme el pobre, y es que lleba desde las 4 hasta las 7 haciendo una revista (de chinos la llama))... markos me perdio con la ultima linea...

Esteee... que al final este número va a molar un mazo, y significará la definitiva decadencia del Ramoni al frente nuestro, ya que a nosotros nos sale un mazo de órdago todo lo que hacemos, y al Ramoni sólo le compensa.

Yo (SaveR) quiero pedirle disculpas al nestor, eh... por que? Que se Joda! No me llamaba cabron y me kito la R mayuscula? pues ahora que pague!!

Bueno... sí, todo esto está muy bien (Marcos! esconde la cabeza que viene el Ramoni!!) *¡corre! ¡coge las galletas y vámonos...!*

Ah! Ah! no nos cortes por ahi!

Y anda que no mola el Cd de Ranma...

SaveR: Es un CD que ma pasao el Ramoni.

Enresulta que como vamos campotraviesa estamos haciendo esto nel taller del rayajos SaveR a las tantas de, y escribimos esto con un copy»con»to»conclu.txt» asinnas que si no sale la culpa es del Ramoni por no planificar antes todo esto y bla, bla, bla...

Que vuelveee! El Ramoni me ha esneiao un diente!!! Queremos desearos una filis navias y que os traigan una Japonesa («La mejor»)

La jefa, SaveR, la Jefa...

Hasta...

- Ramoni:

Hasta? Hasta? Hasta?... A la mieeeerda!!!

Questa panda zorros son unos mentirosos, questaba yo currando mientras ellios jugaban al Famicle Parodic.

Ah!, y el CD nosmio!! (pero las galletas sí, ves...)

Y no se, questán mirandome duna forma mu rara como si tuviera que decir algo muy triunfal, o... por ejemplo, ahora el Mato dice que voy a cambiar noseque, y que pierdo prioridades... y me pegan, y que no me compensa, y que me vaya a la mierda, o algo. Yós!

SaveR: Ramoni! ya no eres el que eras! quientavisto y quenteve! hemos perdido ya la forma tradicional de acabar el fanzinne:

Alegria! viva! lomos conseguio! Chupemónos las poyas!!!!!!!

Por ciertido, os acordais que habia un tal Nestor Antonio que formaba parte del club? que habra pasao con el? le damos un fanzine gratis o lo tendra que pagar?

Ramoni: ... SaveR, joder macho, que tas pasao... vale que sea un desgraciao y que sesté quedando calvo, pero con el dinero no se juega, ostia!

Mato#34: ¡Corred! ¡Venid a pillaros los mendrugos con el quicio de la puerta que mola un mazo!

SaveR: Nestor que te queremos mucho (hasta 10) y esperemos que vengas en febrero (alguien tendra que maquetar la proxima revista no?)

Ramoni: Basta.

Hasta la próxima papelería!!



Secta Mesexe

¡Sensacional entrevista falsa a Manuel Pazos!

En mi afán de consolidar este panfleto subversivo ya desde el primer número, no he escatimado medios, y me he sacado de la manga ni más ni menos que una entrevista que a Manuel Pazos, gran amigo y discípulo mío:

- ¿No te sientes un poco abrumado por el hecho de que te entreviste un ente como yo?

- Si es eso lo que quieres que te diga...

- Cuando empezaste con esto del MSX, ¿pensabas que llegarías tan lejos?

- Vamos a ver: yo cuando empecé en esto (hace aaaaanyos) ya sabía que sería una superfigura, sólo o acompañado, tenía claro que no sería un comemierda cualesquiera, como puedas serlo tú, por ejemplo (con perdón de los comemierda cualesquiera), o sea, no es que lo pensase, es que era exigible.

Si es eso lo que quieres que diga...

- ¿Quieres decir que lo tuyo es un todo?, ¿un proyecto matemáticamente calculado?

- Mira, quiero decir que en esta vida los hay que aspiran a vivir y los hay que aspiran a triunfar. Yo siempre he aspirado a tirunfar, y te lo digo así por que alguien como yo es natural que esté donde estoy.

- Sí pero también tienes un equipo que te cagas.

- Y que quieres que le haga, si lo mío con el soldador es puro talento natural, no soy nadie yo soldando cosas inverosímiles a mi Turb R, aunque no se pueda, no como tú, que además de tener una paja de ordenador parece que no duermes si te dejas el cabezal de la disquetera en la pista 1.

- O sea, que te sientes a gusto con el éxito.

- Na... lo que pasa es que "¡el Capitán Corbata! ¡el Capitán Corbata!", viene un fracasado del circo y se te lleva a todo el público, y que un desgraciado te barra al público de siempre es muy fuerte: yo estoy muy cerca de la perfección, y no he llegado hasta aquí para dejarle la moto a un tío y que se me gripe la culata desmodrómica tal que bla, bla, bla...

- Sí, pero tus méritos sí han sido reconocidos por casi todo el mundo.

- Bueno, pero no del todo ¿eh?: ¿donde están esos altares para adorarme? ¿quién me hace una fellatio en cada Ru a lo Lewinsky? ¿alguien sabe de lo que soy capaz con una zambomba y un caballo? Pues estas cositas me dejan un poco incompleto, ¿no? Por que de saber, se un mazo.

- Pasemos a otro tema: supongo que tendrás nuevos proyectos, ¿no?

- Hombre... tengo alguno, sí, pero los saco poco a poco por que yo hago cosas del cagarse, por eso al final no voy a sacar ni el Guatemalteque ni El Buscador de Sobres, y ya no te digo nada del "Nacido en Santander, Pucela"... Pero sí sabes que estoy desarrollando el Puddle Land, que será el mejor juego nunca hecho para MSX, ¡aunque no todo el mundo pensará lo mismo!, pero lo será. Además después de esto tengo ya casi definido el Sonyc 2, que no tendrá rival y me hará cargo. No quiero pecar de pretencioso, pero será necesario que me den algún puesto de importancia en el Gobierno Mundial, lo contrario sería un crimen contra la humanidad ya que mis dones no pueden desaprovecharse así y bla, bla, bla... aunque si la oveja Dolly se pusiera a tiro sería como pa pensárselo bla, bla, bla... sin olvidar a los concjillos de las indias, aunque siempre he pensando que Alfredo Landa es el modelo a seguir como macho ibérico bla, bla, bla... ¡ostia! ¡puta! ¡coño! ¡ya!

- ¿Alguna característica del Sonyc 2...?

- ¿Te parece poco lo que hace el Sonyc, o es que tus pajas del SCC son mucho mejores que lo que hago yo? Lo digo por que a lo mejor tienes una legión de seguidores como los míos, no se como es de grande tu establo.

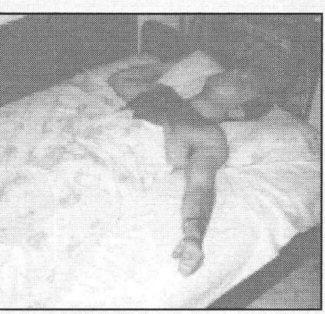
- No, no... pero si nos puedes decir alguna cosa pues...

- Aparte de que emulará al Graphics 9000 y de que hará uso de todas mis rutinas hechas hasta la fecha, lo mas mega es que sustituiré los sonidos por palabrotas fuertes como "¡pazguato! ¡botarate! ¡iconoplasta! ¡hectoplasmático elucubrar!"... quiero imprimirle un poco de mi personalidad, ¿no? Aparte de esto haré que el agua esté fría, como en el Sardinero, no como el agua meada esta que teneis aquí en Mallorca, que hasta al Armando le gusta.

...hará uso de todas mis rutinas hechas hasta la fecha...

- ¿Y alguna utilidad?

- Hombre, precisamente ya tengo acabado el driver pa escuchar músicas de Micro Cabin por interrupciones que es el no va más, y también funcionará perfectamente en MSX2 sin dar ningún tipo de problemas, aunque para que te hagas una idea de la gente que hay por ahí ya me han dicho que los drivers en los cochers, y que mejor me dedico a una FAT de 16 bits y bla, bla, bla... por que si el arenque sigue subiendo no sé adonde iremos a parar, ¡y para qué hablar del kilo de salmonete!



La víctima.

- Pues nada más, has cumplido medianamente con las expectativas que me había hecho, y supongo que ya podrás presumir delante de tus amistades de haber sido entrevistado por mí.

- Pues la verdad no, y de no ser por los croissants x12 te habría mandado a donde Cristo se echaba los cuescos, por que bastantes sandeces oigo ya de boca de mis profesores para que encima vengas tú y bla, bla, bla... y cuando me enseñó la tranca me quedé alucinado bla, bla,bla... por que mi ano puede dilatarse hasta los 10 cm. de diámetro pero esto ya es demasiado y bla, bla, bla... que te jodan.

Como siempre que se habla con alguien de esta categoría uno no deja de sorprenderse, y se pregunta hasta donde es capaz de llegar el hombre, hasta cuando el cerebro humano seguirá progresando más y más (en detrimento del aspecto físico, todo hay que decirlo, por que aparte de ser el mejor también soy el más guapo). Pues nada más, espero que os haya gustado esta entrevista falsa que os presento en exclusiva, para que así me compreis el próximo número y pueda llegar a millonario, lo que nunca viene mal, ¿por qué no?

¡Muera todo!

TESTIMONIO REAL: COMO TE ARRUINA UN PC.

El afán de Club MESXES por disponer de la última tecnología en la elaboración de SD MESXES se ha cobrado un precio muy caro en un miembro del Club...

Hola, soy el Capitán de Club MESXES. Voy a contaros algo con lo que espero ayudar a alguien que pueda estar pasando por lo que yo pasé. Enresulta que mi padre se compró un Pentium 200 hace un par de años, al que rápidamente empecé a habituarme para poder progresar en la maquetación de nuestro prestigioso fancine. Pero siendo como soy todavía un niñio, el uso del PC hizo que fuera cayendo cada vez más dentro de su propia parafernalia divisuatoria a base de tener que tragarme el Windows y sus errores. Pronto empecé a adentrarme en los misterios del CONFIG.SYS, o en la configuración del Windows NT, estaba perdido, cada vez quería más y más. Mientras mi MSX caía en el olvido. Cansado del Windows no dudé en adentrarme en el Linux, lo que significó el punto más bajo al que podía llegar: me pasaba horas y horas con el PC de mierda, mi padre me hacía trabajar para él con el PC, venían mis amigos a casa y como no les hacía caso me desvalijaban la despensa... fue terrible, yo no era consciente de ello, por que era feliz con el PC y con Internet y multimedia. Hasta que un día en mi cuarto vi una cosa rectangular que me resultaba vagamente familiar, estaba conectada a un monitor, de repente vi una figurita clave: ¡era el logo de MSX! ¡era mi antiguo ordenador al que ya no recordaba! Lo encendí rápidamente y entonces sucedió... siempre viviré marcado por ese día: la batería del MSX se había descargado, y no me guardaba ni el PROMPT ni el SET SCREEN... me sentí fatal. Lloré mucho, y decidí enviar a la mierda el PC de mierda, quería ser yo mismo, quería ser como antes: un niñio. Todavía sigo enganchado un poco al PC, pero ya tengo claro que el PC es una máquina, y el MSX una forma de vida. Lucha por ello. Saludos.

Capitán cualesquiera.

¿Cansado de sufrir en su propia calva el problema de la alopecia? Yo también sufría en secreto ese problema, hasta que harto de ser despreciado y de que todos mis compañeros me arrinconaran en el patio durante el recreo y me cosieran a palos me puse a estudiar el problema. Al final conseguí dar con un remedio cuasi-milagroso, que a partir de ahora pongo a su alcance con total confianza, para que también Vd. pueda conseguir aquello que siempre anheló. Con NéstorPelos Vd. podrá:

- conquistar a cuantas Kyokos se proponga.
- alcanzar en su profesión puestos de responsabilidad.
- el reconocimiento social que Vd. siempre mereció.
- rutinas absolutamente compatibles.
- calderetas más sabrosas.
- muchas cosas más...

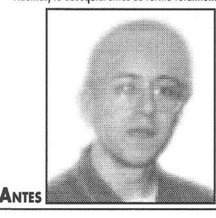
Todo esto es cierto, pero con un lógico escepticismo Vd. recela de mí. Sepa pues que no tiene motivos para ello, mi Garantía Total se basa en:

- éxito de público arrollador. Hace dos meses que cinco personas están probando las betas, y de momento nadie me ha dicho nada.

- garantía de compatibilidad del formato.

Y toda esta ayuda que le propongo no le costará absolutamente nada. NéstorPelos le será entregado en su casa de forma gratuita, junto con unas completas instrucciones que contienen toda la información técnica que Vd. precise para futuras aplicaciones. ¡No rechaze esta oportunidad y pídalo ya!

Además, le obsequiaremos de forma totalmente gratuita con el libro de las auténticas aventuras de Sandokán.



ANTES



DESPUES

DIALOGO DE PERCEBES

Situación: Club MESXES en una carretera al lado de la pista del aeropuerto despidiendo a Armando. Cerca se encuentra Son Banya, poblado gitano centro de tráfico de drogas. Llega la policía:

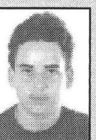
- Buenos días, ¿qué hacen ustedes aquí?
- ¡Aaanyos! Nosotros... tenemos tema de Son Banya.
- ¿Sólo? ¿Seguro que no están mirando aviones?
- No, no, si quieren mirar...
- Ya estamos como siempre, ¡yo sólo pregunto!
- Ah, pues no.
- Pues lo miramos.
- ¿Y si encuentran una tortuga?
- ¿Qué es eso?
- ¿Sabe lo que es un galápago?
- Claro.
- Pues lo mismo, pero en decimal.
- Luego usted es el Gran Capullo del Decimal.
- No, no, ¿por qué dice eso?
- Pues por que se hace cargo.
- Eso es por que yo he nacido en Santander.
- Eso cae por el País Vasco, ¿no?
- Más o menos, por el Norte, cerca de Galicia.
- Yo una vez conocí a uno que era de la isla de Palma de Mallorca.
- Querrá decir de Ibiza...
- Sí, eso es, perdóneme...
- ¿No es allí de donde salió el cursor suave en SCREEN 0?
- Pero, ¿es eso posible?, pregunto lleno de incredulidad.
- ¡Sí!, las pruebas realizadas en BASIC son concluyentes: es perfectamente posible.
- Pero, ¿de qué me sirve a mí SCREEN 0?
- Tiene más futuro que vender el Fighter's Ragnarok en España.
- Pero no más que las sábanas con scroll.
- Pues entonces le doy este girante volao, que no me sirve para nada.
- Pídale el coche a Darío.
- ¿No querrá decir a Fatídico, repartidor de pizzas?
- No, no, a Darío.
- Pues no tengo el gusto.
- Es un hombre cualesquiera.
- ¿Un hombre cualesquiera al uso?
- No, las onomatopeyas son al uso lo que el hombre cualesquiera es al chicharro gordo.
- Pues me lo pone cada vez más difícil.
- Pero alguien va a tener que habrirle los ojos.
- Cierto, mejor me atiborro de MSX2.
- ¿No prefiere un Graphics 9000?
- Hombre, por preferir prefiero una onomatopeya al uso.
- Eso ya ha salido antes.
- Así es, mejor evito repeticiones innecesarias.
- Sí, por que yo además tengo una imagen que cuidar.
- ¿No se la cuida su madre?
- ¿Mi madre?
- Cuénteme las cosas buenas que recuerde de su madre.
- Mi madre se ha comido a su perro.
- Será al revés, tu madre se ha comido a mi perro.
- Eso he dicho.
- Sí, pero al contrario.
- Eso no puede ser, por que mi perro es vegetariano.
- Luego le gustará el tema de Son Banya.
- ¿Y que hay del galápago?
- ¡Bha!, ese se fue al Cantábrico.
- Entonces estará apoderándose del poder.
- ¿De qué me habla?
- Olvídelo, es una historia muy lejana.
- ¿Está más lejos que el Cantábrico?
- Que el Cantábrico de Ibiza, ¿quiere decir?
- No, no quiero.
- Allá usted, pero vigile el chorro de niños.
- Tranquilo, están jugando con el coche de Darío.
- Pues me despido ya, señor policía...
- ¡Cuidado ahí! ¡Usted el señor policía!
- ¡Es verdad! Con tantas líneas ya no sabía quien era quien.
- Recuerde que yo sólo estoy mirando aviones.
- ¿Sólo? ¿Seguro que no hay tema de Son Banya?
- No. Y sigo sin saber para que sirve un galápago.
- Ah... vale, entonces me voy con el girante volao a otra parte.
- Le recomiendo que se lo aconseje.
- Comprámele, comprámele...
- ¡Hasta incluso!
- ¡Sin en cambio!
(- ¡Muera todo!)

¿Qué opinas de los emuladores de MSX pa PC?



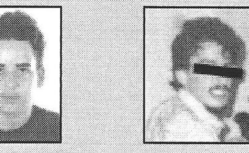
SaveR&Mato
Sí,sí,sí,sí,sí...

- ¿Qué dice! Ramoni?
- No se, está loco...



Ramoni
Está loco.

Hombre, a mí no me gustan ya que es inviable la emulación de 60 o 70 Hz, aparte de esto tampoco me hacen mucho cargo ya que bla, bla, bla...



Hombre cualesquiera
Tiquismiquis oficial.

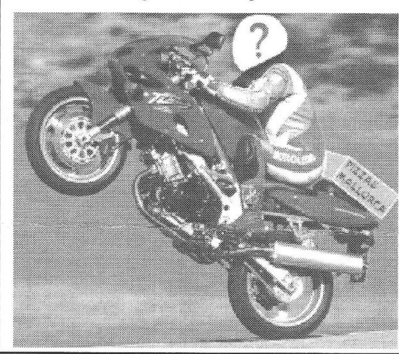
¡¡Y a mí que me cuentas!? ¡Joder tío! ¿Pero qué quieres? ¡Néstor, dile que no vengan a joder más! ¿¡No tiene ascensor en su casa o qué!?



Albert Molina
Otro que tal baila.

¿Qué pasa? ¿Qué no quieres subirte más en mi furgoneta o qué? No, lo digo por que a lo mejor te gusta más ir andando y bla, bla, bla...

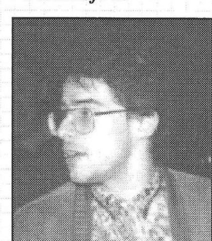
MATO#34 y Ramones se han hecho una foto cada uno cuando repartían, pero se han mezclado y no saben de quien es cada una. ¿Podrías ayudarles a resolver este problema?





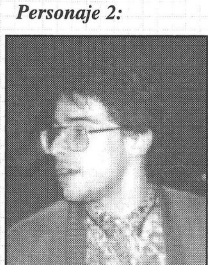
El Personaje

Personaje 1:



Ramón Ribas.
¿Cómo no?

Personaje 2:



Ramón Ribas.
Por si acaso.





Busque las 7 diferencias



SOLUCIONES

By Matotrenticuatro

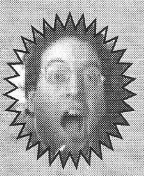
NOTA
Este fanzine no cunde, pero el Ramoni sabe, sabe mucho.

Se las sabe todas

Marcos, te compensa?

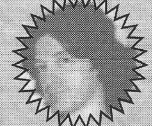
Multitaberna

Suplemento ilegal de SD MESXES#12 perpetrado por el uno y el otro



El uno

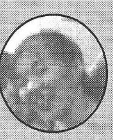
El otro



HABIA UNA VEZ...

Erase que se era un capitán muy guapo, muy pero que muy simpático y con un gran carisma y capacidad de organización. Sus súbditos le obedecían ciegamente, pues sabían que sólo de esta forma la secta prosperaría y alcanzarían un estado de felicidad y armonía absoluta.

El único problema era que este capitán era aún muy, pero que muy niño. Carecía de los conocimientos y experiencia necesarias para llevar a cabo los proyectos de gran envergadura que toda secta necesita para prosperar. Fue capaz, eso sí, de dirigir a un aguerrido grupo de sectarios en la creación de un fanzine de gran calidad y seriedad destinado a dar a conocer al gran público La Verdadera Doctrina (MSX mola, PC mierda). El fanzine estaba terminado y sólo faltaba proceder a su impresión y difusión.



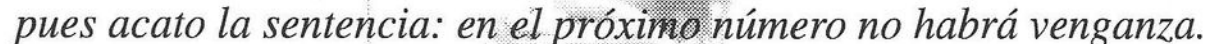
Pero... la inmadurez y falta de experiencia de nuestro capitán fueron más fuertes que su fuerza de voluntad, y hete aquí que no fue capaz de generar el fichero PostScript necesario para enviar a la imprenta. (Nota del biógrafo: ¡¡¡TOOOOONTOOOO!!!)
Hubo pues que recurrir al Gran Sabio Konamiman, que residía temporalmente en tierras basuralonescas, para desfacer el entuerto. Este Gran Sabio sí poseía de la habilidad y calvicie necesarias para finalizar con éxito la empresa iniciada, siempre con la ayuda de su fiel socio Mister Melenas. (Nota: actualmente se duda si éste era su verdadero nombre. Se sabe que tenía un apodo indescifrable, "Jordi Tor", de significado aún hoy desconocido).

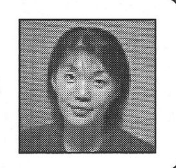
*Estos dos intrépidos personajes, verdaderos artífices del **SD#12**, no sólo generaron el fichero PostScript sin problemas de ningún tipo, sino que lo enriquecieron con un anexo realizado mientras el fichero era generado (ya que el ordenador empleado era del tipo "multitasca" -**Multitaberna** en castillero-). Hoy, eones después, nada ha quedado de aquel **SD#12**, pero en los yacimientos arqueológocos de Futbol City (la antigua Barcelona) han sido hallados restos del mítico anexo, que pueden ustedes ver reproducido a continuación.*



NOTA DE KONAMI MAN

Palabras sexuales del capitán: **"Ya verás cómo ha maquetado el SaveR su artículo sobre los CDrísimos. Te va a llegar. Eso sí: en el próximo número queda prohibida cualquier venganza."** *Así pues acato la sentencia: en el próximo número no habrá venganza.*





34º mandamiento:

te suscribirás a SD MESXES hasta que la muerte os separe

Dios está contigo. Concretamente te espera en la C.C. número 29.91.392.819 de la Caja Postal.



No se nos ha ocurrido nada decente para poner aquí, pero de todas formas nos hacemos cargo.

¡Purifica tu alma y tu bolsillo!
Un simple donativo de 2000 pesetas (2800 en europa, 3200 en sudamérica) hará feliz a tu prójimo durante 4 números.



TRAFICO INFORMA

SALTO A LA FAMA

*El conocido usuario de MSX **Ramón Ribas** ha entrado en el libro Guiness de los records mundiales al convertirse en la persona que más tarda en aparcar un Renault 11 en el espacio dejado por un autobús. El evento tuvo lugar en la población de Badalona momentos antes de iniciarse la Reunión de Usuarios mensual de octubre.*



El recordman explicando cómo lo hizo

Ribas obtuvo el record al emplear nada menos que 7 horas, 34 minutos, 15 segundos y 4 décimas en completar la operación. Asimismo consiguió calar el vehículo en 147 ocasiones, pero este último hecho no fue motivo de record, ya que se quedó a tan sólo tres caladas de la cifra lograda por el señor Albert Molina con su furgoneta el pasado 10 de septiembre mientras intentaba ponerla en marcha.

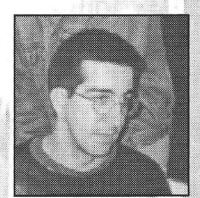
"No fue fácil", declaró el protagonista del record al finalizar la prueba y recibir una fuerte ovación del público asistente, "...en múltiples ocasiones mis copilotos mostraron visibles síntomas de fatiga, pero finalmente consiguieron resistir a fin de lograr el objetivo."

Ramón no se rinde y piensa superar este récord. "El año que viene lo intentaré con un sitio aún más espacioso e intentaré superar las 12 horas", ha declarado. Por otra parte no quiso adelantar ninguna exclusiva sobre el contenido del Urolink 5 ni sobre sus próximas importaciones de soft, siempre tan exitosas.

¡¡¡ LA HUMANIDAD SIGUE EN PELIGRO !!!

Según fuentes de toda confianza el Sr. Albert Molina no va a poder jubilar su vehículo antes de la XIV Reunión de la AAMSX de Basuralona, debido a cuestiones laborales (¿habrá intentado atropellar a su jefe?), así pues , permanezcan atentos a una furgona Ford Transit llena de abolladuras antes de cruzar la calle.

Y, hablando de dicho vehículo, se ha descubierto que el motivo real del viaje a Barcelona del Sr. Marce no fue el de asistir al concierto de Depêche Môde, sino constatar en sus propias carnes si verdaderamente era posible sobrevivir a un fin de semana el la furgoneta de la muerte. Aunque el Sr. Marce se ha negado a hacer declaraciones al respecto confiamos en poderles adelantar una exclusiva en próximas ediciones.



Si lo ven conduciendo, ¡huyan!

La AAMSX se ha negado a facilitar más información al respecto, de todas formas, se recomienda a la gente que viva en la ciudad Condal o que pretenda desplazarse allí para la Reunión del 6 de diciembre que se mantenga ojo avizor a fin de evitar desgracias personales y que tengan a mano los siguientes teléfonos:

Bomberos: 080 — *Cruz roja: 93 - 300 20 20*

Policía: 091 — *Servicios funerarios: 93 - 300 50 61*

Dirección General de Tráfico: 900 - 12 35 05

Ramón Ribas: 93 - 458 80 11



Llorón cualesquiera

¡NO ME HABEIS COMENTADO EL UROLINK 4 NEL SD#12!
¡¡YA NO OS HAGO AMIGO!!

No llore usted buen hombre (cualesquiera). Aquí tiene vuecencia su comentario.

Perpetrado de nuevo por la pareja infernal Ramón Ribas + Daniel Zorita, aquí tenemos la cuarta entrega de este diskagazine. De nuevo usa la técnica de "compresión de la muerte", por lo que tenemos más more cosas en el mismo sitio (eso sí, hay que ver lo que pesa el disco...)



Pampezar, en "análisis", tenemos el ídem de varios jueguecillos recientes, entre ellos el superéxito de ventas Be Bop Bout! y el Sonyc (¿qué juego es ese? No lo conozco...), amén de unas cuantas demos musicalizables. También hay algunas fotillos de juocos

"Utilidades": pos eso, algo sobre el LoadROM del Madurgador y el DDIR del Armando Periscoperez. En "previews" hay varios algos sobre soft en producción (casualidad mundial: casi todo son juocos españolescos), destacando la utilidad que será llamada a revolucionar el mundo mundial de la programación en MSX: NestorBASIC, por supuesto.

"Noticias": idems cortas, una entrevista a Koen Dols, un par de encuestas y algo sobre Cybertouch en "quien es quien". "Reuniones MSX": eso (con muchas fotos). "BBS e internet": comentario del COMS 6.5 y MSX-Blue, y unas cuantas direcçaos web interesantes. En "Hardware" se habla del ACC-NET (¿aún no lo tienes?) y algunas noticias cortas. Y para acabar, el fantabuloso Easymbler en la sección de programación.



¿Para acabar, dices? ¡¡NORL!! Eurolink 4 incluye una promo del Pentaro Odissey 2 y software comprimido (DDIR, MSX-Blue, Unzapp, una demo del Be Bop Bout! y musiquillas de Dandan), y además las fotos se ven de placa madre aún en SCREEN 8 gracias a un nuevo sistema de visualización inventado por el Zorista tal que bla, bla... vamos quen resumen, está mu majo y vale la lástima. Pero la etiqueta está muy mal pegada y se caerá enseguida. Allá tú.